Ειδήσεις • Previews • Νέα Προϊόντα • Hints & Tips • Online Νέα • Internet

USER

ΤΕΥΧΟΣ 90 ΤΟ ΚΟΡΥΦΑΙΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ PC GAMES ΑΠΡΙΛΙΟΣ 1998

ΜΟΝΟ 1000 ΔΡΧ

REVIEWS

Απόδραση

Black Dahlia

Settlers II

Extreme Assault

Battles of Hannibal

Mageslayer

Gripped Off Road

Test Drive 4

Tenka

TOCA

Imperialism

Streets Of Sim City

Incubation

Dreams

Η πλήρης λύση του LEGACY OF TIME

MEGA REVIEW

UBIK

Το αριστούργημα του Philip K.Dick σε ένα παιχνίδι RPG με ελληνικούς διαλόγους!

MULTIMEDIA ΘΕΜΑ

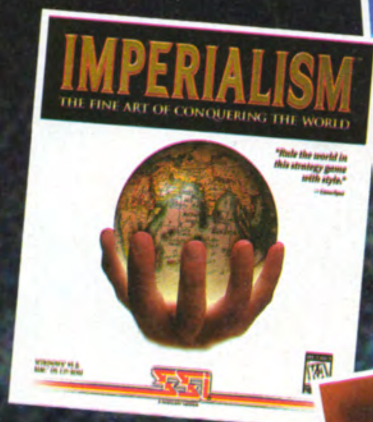
Μαθήματα Κιθάρας από το PC

Περιεχόμενα















USER

usermag@otenet.gr

ΤΕΥΧΟΣ 90 ΑΠΡΙΛΙΟΣ '98

ΧΛΟΗΣ & ΔΙΟΓΕΝΟΥΣ 1 ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ 144 52
ΤΗΛ. 2814823 FAX: 2849064

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΔΕΛΗΣ

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ
ΧΡΗΣΤΟΣ ΓΛΗΓΟΡΗΣ

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ - ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ
ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΑΤΣΩΤΗΣ
ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΧΡΥΣΟΧΟΥ
ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ΤΣΑΚΑΛΟΣ
ΝΙΚΟΣ ΖΩΓΟΠΟΥΛΟΣ
ΜΑΡΙΑ ΧΡΥΣΟΧΟΥ
ΑΝΤΩΝΗΣ ΜΑΡΙΝΟΣ
ΣΤΑΜΑΤΗΣ ΛΟΥΒΡΟΣ
ΑΝΤΩΝΗΣ ΜΑΥΡΟΣ
ΑΛΕΚΟΣ ΚΑΚΑΒΑΣ
ΑΓΓΕΛΟΣ ΑΣΗΜΑΚΟΠΟΥΛΟΣ
ΝΑΝΤΙΑ ΤΣΕΛΙΟΥ
ΕΙΡΗΝΗ-ΧΡΥΣΟΒΑΛΑΝΤΟΥ ΤΖΩΡΤΑ
ΣΤΑΜΑΤΗΣ ΒΛΑΣΣΗΣ
ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ΜΕΪΝΤΑΝΗΣ
ΕΥΑ ΓΕΩΡΓΑΝΟΠΟΥΛΟΥ

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ MARKETING
ΔΡΟΣΟΣ ΔΡΟΣΟΣ

ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ
ΤΖΟΥΒΑΡΑ ΝΤΟΡΑ

ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ
ΜΑΡΓΑΡΙΤΗΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ
ΑΣΗΜΑΚΗΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ

LAYOUT & DTP
ΑΓΓΕΛΕΛΛΗ ΠΗΝΕΛΟΠΗ

ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΔΙΑΦΗΜΙΣΕΩΝ
ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ
ΧΟΧΛΑΚΑΚΗ ΕΥΑΓΓΕΛΙΑ

ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑΣ
ΤΣΙΩΡΗΣ ΣΠΥΡΟΣ

ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ - FILM
DELTA GRAPH

ΜΟΝΤΑΖ
Γ.Ι. ΔΡΑΓΟΥΝΗΣ

ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ
ΔΗΜΗΤΡΑΚΟΠΟΥΛΟΥ ΕΦΗ

ΑΓΓΕΛΙΕΣ - ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ
ΖΑΦΕΙΡΟΠΟΥΛΟΥ ΛΕΤΑ
Τηλ. 2849062, ώρες κοινού 8.30-3.30 Δευτ. έως Παρ.

ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ: ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ ΚΑΛΛΙΝΤΕΡΗΣ

ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΕΝΤΥΠΟΥ: Γ.Ι. ΔΡΑΓΟΥΝΗΣ

Αγαπητοί αναγνώστες και αναγνώστριες,

Αυτό το μήνα έχουμε επιτέλους μια δικαιολογία για την καθυστέρηση στην κυκλοφορία του USER. Για την ακρίβεια έχουμε πολλά κυβικά μέτρα δικαιολογίες τις οποίες πρέπει να δεχτείτε καθώς δεν πρέπει να έχετε και πολλά kilowatt αντιρρήσεις για αυτές. Οχι, δεν πρόκειται να ασχοληθώ περαιτέρω με την υγρή και σκοτεινή επικαιρότητα του προηγούμενου μήνα ακόμη και αν μπουκάρετε στο σπίτι μου μές τη νύχτα, με φιμώσετε και σηκώσετε όλα τα μετρητά που έχω αποταμιεύσει επειδή δεν τα δίνω στα φανάρια!

Αλλωστε, τώρα μπαίνει η άνοιξη, ανοίγει ο καιρός, πλησιάζει το καλοκαίρι, τα μπάνια, οι διακοπές (!) και όλα αυτά τα ωραία που σκεφτόμαστε ως γνήσιοι Μεσογειακοί τύποι μόλις δούμε τις αχτίδες του ήλιου. Για την ακρίβεια εγώ τα σκέφτηκα όλα αυτά όταν μπήκα στο αυτοκίνητό μου και είχε ζεσταθεί από τον ήλιο! Μετά θα πάμε εκδρομές, θα γλεντάμε τα βράδια, κλπ.

Αν καθίσει και το σκεφτεί κανείς, ένα ημερολογιακό έτος του Νεοέλληνα χωρίζεται σε τρεις περιόδους: τους 7 μήνες πριν τις διακοπές, τις διακοπές και τους 4 μήνες μετά τις διακοπές. Στην πρώτη περίοδο σχεδιάζει και φαντάζεται τη δεύτερη περίοδο ενώ την τρίτη περίοδο θυμάται και αναπολεί τη δεύτερη περίοδο. Φυσικά τη δεύτερη περίοδο δεν κάνει απολύτως τίποτα! Αυτό είναι το ωραίο με αυτή την περίοδο, η οποία αδικείται φυσικά καθώς είναι πολύ μικρότερη από τις άλλες δύο. Αυτή η κατάφωρη αδικία πιέζει ψυχολογικά τους Ελληνες, οι οποίοι ως γνωστόν είμαστε δίκαιοι τύποι. Γι' αυτό και έχουν τόση μεγάλη σημασία για την ψυχική μας ισορροπία οι λεγόμενες "σφήνες". Οχι οι διαφημιστικές, αυτές πάλι αρνητικά μας επηρεάζουν. "Σφήνα" ας πούμε είναι η Πρωτομαγιά ή η 25η Μαρτίου. Αν μάλιστα η σφήνα ταιριάξει με ένα Σαββατοκύριακο ακόμη καλύτερα. Εδώ υπάρχει ένας διχασμός ανάμεσα στους Ελληνες: Οι μισοί ταιριάζουν τη σφήνα τους μόνο αν πέσει Δευτέρα ή Παρασκευή. Οι άλλοι μισοί όμως την ταιριάζουν ακόμη και αν είναι Τετάρτη. Οι τελευταίοι έχουν εφεύρει την "ημισφήνα". Κάθε "σφήνα" έχει δύο "ημισφήνες", οπότε κουτσά-στραβά κάποιο Σαββατοκύριακο θα κολλήσει.

Ασχετο: το τελευταίο διάστημα έκανα δύο παρατηρήσεις γύρω από την εκδοτική δραστηριότητα στην Ελλάδα: Πρώτα σε παρουσίαση του Media για περιοδικά υπολογιστών, 10 από τα 18 ασχολούνται κατά κύριο λόγο με παιχνίδια για PC και videoκονσόλες. Επίσης έκλεισε μια πολιτική εφημερίδα και ανοίγουν ή άνοιξαν τρεις αθλητικές. Πάντως το ισοζύγιο είναι θετικό: ένα έντυπο κλείνει, δύο ή τρία ανοίγουν. Ισως τελικά με όλες αυτές τις σφήνες και τις ημισφήνες έχουμε περισσότερο χρόνο να διαβάζουμε!

Υ.Γ. Θα παρατηρήσετε ότι σε αυτό το τεύχος λείπουν οι Ηλεκτρονικές Ταξιαρχίες. Αυτό συνέβη διότι ο Στρατιώτης Διαβιβάσεων Χρυσοχού Δημήτρης του Αποστόλου κέρδισε σε έναν διαγωνισμό ένα ταξιδάκι στη Βορειοανατολική Ελλάδα και ήταν απασχολημένος με τις αποσκευές του. Οι Ηλεκτρονικές Ταξιαρχίες θα επανέλθουν στη βάση τους τον επόμενο μήνα, ο ίδιος ο Χρυσοχού θα αργήσει λίγο περισσότερο!

Χρήστος Γληγόρης

NEWS

Η Bundesbank και η Microfocus κέρδισαν τη μάχη με τον χρόνο.

Η διοίκηση της Bundesbank χαρακτήρισε στρατηγικής σημασίας την απόφαση αντιμετώπισης του προβλήματος του 2000 με τη χρήση του SoftFactory/2000. Η κεντρική τράπεζα της Γερμανίας, μετά από εκτεταμένες δοκιμές επέλεξε τη λύση SoftFactory/2000 της Microfocus σαν την καταλληλότερη τεχνολογία για την εμπρόθεσμη και αξιόπιστη αντιμετώπιση του προβλήματος του 2000. Το SoftFactory είναι ένα σύστημα αυτοματοποίησης της διαδικασίας μετατροπής εφαρμογών για την κάλυψη του γνωστού προβλήματος. Η επιτυχία του στηρίζεται στην αξιόπιστη υλοποίηση και των δύο εναλλακτικών τεχνικών επίλυσης του προβλήματος. Στην με εντυπωσιακή ακρίβεια δυνατότητα εντοπισμού και μετατροπής του κώδικα με αυτόματη επέκταση των πεδίων των ημερομηνιών από δύο σε τέσσερις (π.χ. από 00 σε 2000) και στην τεχνολογία windowing που παρέχει το Smartfind αντιμετωπίζοντας το πρόβλημα με τον "έξυπνο" και γρήγορο τρόπο αναγνώρισης των διψήφιων ημερομηνιών εντάσσοντας την αντίστοιχη λογική στα προγράμματα. Την τεχνολογία SoftFactory/2000 προσφέρει στην Ελλάδα η Syntax Πληροφορική Α.Ε. που είναι ο επίσημος αντιπρόσωπος της Microfocus. Περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να πάρετε είτε μέσω τηλεφώνου: 6542626-7, είτε μέσω του web site της εταιρείας: www.syntax.gr, ενώ μπορείτε να στείλετε και e-mail στη διεύθυνση: syntax@hol.gr.

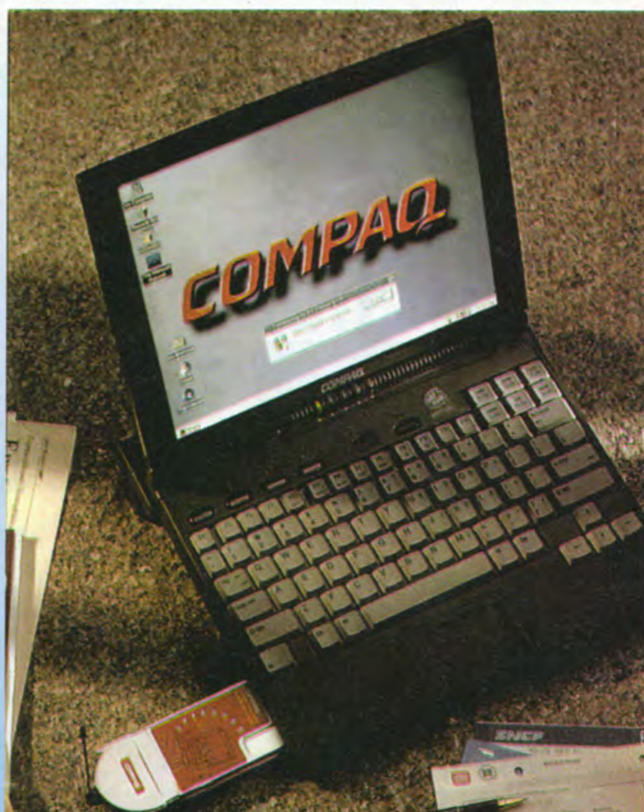


Αντιπρόσωπος για τα Olivetti Notebooks.

Η Informatics ανακοίνωσε πως θα αντιπροσωπεύει στην Ελλάδα τα notebooks της γνωστής Ιταλικής φίρμας Olivetti. Συγκεκριμένα η Informatics θα διανέμει τα συστήματα Echos & Echos Pro. Πρόκειται για φορητά που διαθέτουν εξαιρετικές επιδόσεις καθώς και πλήρη multimedia χαρακτηριστικά, για να καλύπτουν και τις ανάγκες του πιο απαιτητικού χρήστη. Τα χαρακτηριστικά των συστημάτων είναι: Επεξεργαστές Pentium 133 έως 166Mhz και τεχνολογία MMX, Σκληρός δίσκος 1.4 έως 3GB, Μνήμη 16-32MB Ram, Οθόνες TFT 11.3" & 12.1" VGA ή DTSN 12.1" SVGA. Επισης όλα τα μοντέλα διατίθενται με ενσωματωμένη κάρτα ήχου, ηχεία και μικρόφωνο, ενώ για όσους το επιθυμούν διατίθεται docking station και port duplicator. Για περισσότερες πληροφορίες, μπορείτε να επικοινωνήσετε με την Informatics στα τηλέφωνα 2716340 για Αθήνα, και (031) 551059 για τη Θεσσαλονίκη.

Η Compaq ανακοίνωσε τη διάθεση της GSM Radio card.

Η Compaq Computer Corp. ανακοίνωσε τη διάθεση της κάρτας Compaq Speedpaq GSM Radio PC card για την περιοχή της Ευρώπης, της Μέσης Ανατολής και της Αφρικής, προσφέροντας μια ολοκληρωμένη λύση επικοινωνιών για τους επιχειρηματίες που ταξιδεύουν συχνά. Η κάρτα αυτή συνδυάζει τις λειτουργίες ενός κινητού τηλεφώνου GSM και ενός data modem σε μια κάρτα Type III PC card, εκμηδενίζοντας την ανάγκη για καλωδιακή σύνδεση μεταξύ ενός notebook PC και ενός κινητού τηλεφώνου GSM. Αυτή η τεχνολογία επικοινωνίας χρησιμοποιεί το δίκτυο Global System for Mobile Communications (GSM) για να επιτρέψει στους χρήστες τυποποιημένων notebook pc να συνδέονται με το Internet ή με ένα εταιρικό δίκτυο intranet, να στέλνουν fax και e-mail, να ανταλλάσσουν έγγραφα, να χρησιμοποιούν short message services (Υπηρεσίες μηνυμάτων) και να τηλεφωνούν με τη βοήθεια ενός σετ μικροφώνου και ακουστικών. Η εν λόγω κάρτα είναι διαθέσιμη σήμερα σε όλες τις χώρες της Ευρωπαϊκής ένωσης και στην Ελβετία, τη Νορβηγία και τη Νότια Αφρική. Η κάρτα κοστίζει 575 Αμερικάνικα δολάρια και περιλαμβάνει τριετή εγγύηση. Μαζί της προσφέρεται εγχειρίδιο και σύστημα βοήθειας on-line στα Αγγλικά, Φινλανδικά, Γαλλικά, Ολλανδικά, Γερμανικά, Ιταλικά, Ισπανικά και Σουηδικά.



Πανελλήνιος διαγωνισμός πληροφορικής από τις εκδόσεις της Γενναδείου Σχολής.

Οι εκδόσεις Γενναδείου σχολής διοργανώνουν τον πρώτο Πανελλήνιο διαγωνισμό πληροφορικής ο οποίος λήγει στις 30 Απριλίου 1998. Σκοπός του διαγωνισμού είναι η ενθάρρυνση της δημιουργίας ελληνικού λογισμικού και πολυμέσων (multimedia). Ο διαγωνισμός ενδιαφέρει προγραμματιστές που ασχολούνται είτε επαγγελματικά, είτε ερασιτεχνικά, και αφορά έργα κάθε είδους όπως π.χ. παρουσιάσεις πολυμέσων, εκπαιδευτικά προγράμματα, παιχνίδια, λογιστικά προγράμματα, επαγγελματικές εφαρμογές, κ.λ.π.
Τα συνολικά έπαθλα που θα απονεμηθούν στους νικητές θα είναι αξίας 3.000.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες και για αναλυτικούς όρους του διαγωνισμού μπορείτε να επικοινωνήσετε με τις Εκδόσεις Γενναδείου σχολής, τηλ. 9937645-9937646 ενώ υπάρχει και διεύθυνση στο Internet: www.genadios.edu.gr.

Νέα marketing manager της Compaq στην Ελλάδα.



Η Compaq computer S.A. Greece ανακοίνωσε ότι η κα. Agnes Psathas ανέλαβε τη θέση του marketing manager της Compaq Ελλάδος.
Η κα. Psathas θα είναι υπεύθυνη για όλα τα θέματα που αφορούν το marketing στην Ελλάδα, συμπεριλαμβανομένων και των communications & Product marketing. Η κα. Psathas κατέχει Bachelor of Arts Degree-Bussines administration & communication major και επίσης Diploma of Advertising από το Πανεπιστήμιο St. Clair College of applied arts & technology.
Της ευχόμαστε καλή επιτυχία στα νέα της καθήκοντα στην Ελληνική Compaq.

Και η Diamond στην αγορά των Voodoo2 καρτών

Μετά την Creative Labs ήρθε η σειρά της Diamond να ανακοινώσει ότι θα διαθέσει στην αγορά κάρτα 3D acceleration με το chip Voodoo2. Συγκεκριμένα η εταιρεία έχει ανακοινώσει την παραγωγή της, αλλά ακόμα δεν έχει βγει στην αγορά λόγω προβλημάτων ασυμβατότητας. Η Diamond είναι αυτή τη στιγμή στο στάδιο της κατασκευής του απαραίτητου software της κάρτας (drivers, tools, κ.λ.π.) ενώ από πλευρά κατασκευής της, οι απαραίτητες διαδικασίες έχουν μάλλον ολοκληρωθεί. Να σημειωθεί πως η φωτογραφία της κάρτας μπορεί να διαφέρει μέχρι την τελική της παραγωγή, αλλά τα σίγουρα είναι τα χαρακτηριστικά της, τα οποία είναι εντυπωσιακά. Το πιο σημαντικό πλεονέκτημα αυτών των καρτών νέας γενιάς είναι πως μπορείτε να συνδέσετε δύο από αυτές μεταξύ τους (LSI technique) δίνοντας διπλάσια ισχύ στα παιχνίδια. Μόλις λυθούν τα μικρά προβλήματα συμβατότητας που έχουν αυτήν τη στιγμή, τότε θα δούμε παιχνίδια με φοβερά χαρακτηριστικά μια και αυτές οι κάρτες κάποια στιγμή στο προσεχές μέλλον θα γίνουν standard, όπως έγιναν και οι κάρτες με Direct 3D acceleration.





NEWS

Συνεργασία Microsoft & Object Design.

Η Microsoft και η Object Design ανακοίνωσαν τη συνεργασία τους με σκοπό να προσφέρουν υψηλής ποιότητας εργαλεία διαχείρισης βάσεων δεδομένων, για τις επιχειρήσεις που επιθυμούν να διαμορφώσουν τη στρατηγική τους υιοθετώντας component-based τεχνολογία. Το επίκεντρο αυτής της συνεργασίας είναι το ObjectStore, η κορυφαία διανεμημένη αντικειμενοστρεφής βάση δεδομένων της Object Design, που έχει την ικανότητα να συνεργάζεται επιτυχώς με όλα τα εργαλεία και τις τεχνολογίες της Microsoft. Χάρη στην Cache-forward αρχιτεκτονική του, το ObjectStore επεκτείνει τις δυνατότητές του Microsoft Visual Studio, συμπληρώνει πλήρως το Microsoft SQL server καθώς και τα Windows NT, επιτρέποντας στους χρήστες να αναπτύξουν ένα μεγάλο φάσμα επιχειρηματικών εφαρμογών. Τα πλεονεκτήματα του ObjectStore είναι ότι προσφέρει ολοκληρωμένες λύσεις στους χρήστες καθώς έχει τη δυνατότητα να υποστηρίξει κατανεμημένες multi-tier component based εφαρμογές σε περιβάλλον Windows. Χαρακτηριστικό παράδειγμα της αποδοτικότητας της συνεργασίας Microsoft & Object Design είναι ο συνδυασμός του ActiveX και του ObjectStore που έδωσε τη δυνατότητα στην Radiant Systems να αυξήσει την αποτελεσματικότητα του on-line shoping αναπτύσσοντας και υλοποιώντας μέσα σε έξι μήνες mini on-line shoping περίπτερα στο Internet. Αντιπρόσωπος για το ObjectStore στην Ελλάδα είναι και πάλι η Syntax Πληροφορική Α.Ε.

Για πληροφορίες ισχύουν τα παραπάνω, δηλαδή τηλέφωνο: 6542626-7, web site της εταιρείας είναι στο url: www.syntax.gr, ενώ για να στείλετε e-mail, η διεύθυνση είναι: syntax@hol.gr.

Stoilas multimedia στη Θεσσαλονίκη.

Η εταιρεία Stoilas Multimedia στη Θεσσαλονίκη, μια εταιρεία με γνωστό όνομα στον χώρο της διαφήμισης, ασχολείται πλέον και με εισαγωγή και προώθηση των προϊόντων των εταιρειών: Aztech New Media, Microforum, Digital Stock & Paperdirect. Η εταιρεία λειτουργεί σε νέες εγκαταστάσεις και με νέα διεύθυνση, έτοιμη να εξυπηρετήσει κάθε χονδρική αλλά και λιανική πώληση. Επίσης υπάρχει μεγάλη γκάμα παιχνιδιών και επιμορφωτικών πακέτων, ενώ συχνά γίνονται και προσφορές παιχνιδιών ή επαγγελματικών εφαρμογών. Για πληροφορίες, επικοινωνήστε στο τηλέφωνο (031) 863555.

Η Tekram στην Ελλάδα.



Η Tekram είναι μια από τις πιο γνωστές και καταξιωμένες εταιρείες κατασκευής περιφερειακών για υπολογιστές. Τα προϊόντα της έχουν αποσπάσει δεκάδες διεθνή βραβεία, ιδιαίτερα από τον Αμερικάνικο ειδικό τύπο. Πλέον η Tekram θα αντιπροσωπεύεται στην Ελλάδα από την Info-quest. Μάλιστα η Ελληνική εταιρεία ανακοίνωσε πως θα διαθέτει στην Ελλάδα όλα τα προϊόντα της, δείχνοντας έτσι έμπρακτα την καλή πίστη της προς την Tekram και προς τις κατασκευές της. Η γκάμα των προϊόντων της Tekram περιλαμβάνει motherboards, SCSI controllers, προϊόντα multimedia και περιφερειακά δικτύων. Η Tekram, έχοντας υψηλή αίσθηση ευθύνης προς τους πελάτες της, φροντίζει έτσι ώστε τα προϊόντα της, εκτός από την υψηλή απόδοση, να διαθέτουν και πλήρη συμβατότητα. Αυτό εξασφαλίζεται με την πιστοποίηση που έχουν τα προϊόντα της σύμφωνα με τις προδιαγραφές PC97. Επιπλέον το γεγονός ότι η Tekram κατασκευάζει motherboards για λογαριασμό της ίδιας της Intel, την καταξιώνει σαν μεγάλο κατασκευαστή και διασφαλίζει τη θέση της ανάμεσα στους πρωτοπόρους της τεχνολογίας. Για όσους ενδιαφέρονται, μπορούν να επικοινωνήσουν με την Info-quest, τηλ. 9299400 & 9248080.

Το Παγκόσμιο Κύπελλο ποδοσφαίρου 1998 στο δίκτυο.

Η Canon ανακοίνωσε την έναρξη μια σελίδας στο Internet για το Παγκόσμιο Κύπελλο ποδοσφαίρου 1998, με την ονομασία "Passion 98", στα πλαίσια της χορηγίας της για το μεγαλύτερο αθλητικό γεγονός της χρονιάς.

Οι χρήστες του Internet μπορούν να επωφεληθούν από τις μεγάλες προσφορές της Canon, πληκτρολογώντας απλώς το url το οποίο είναι: http://www.canon.co.jp/worldcup98-e/. Οι επισκέπτες των σελίδων θα έχουν τη δυνατότητα να παίξουν διάφορα παιχνίδια και να κερδίσουν εισιτήρια για τους αγώνες που θα διεξαχθούν στη Γαλλία, ενώ θα έχουν και τη δυνατότητα να ανταλλάξουν απόψεις σχετικές με τη διοργάνωση. Κατά τη διάρκεια του Πρωταθλήματος, και σε συνεργασία με την FIFA, η σελίδα θα ενημερώνεται με όλα τα στατιστικά στοιχεία, αποτελέσματα των αγώνων και με φωτογραφίες από τους πρωταγωνιστές, χάρη στη χρήση της ψηφιακής κάμερας της Canon, EOS D2000. Επίσης η Canon θα προσφέρει παραπάνω από 300 φωτοτυπικά μηχανήματα και 600 μηχανήματα fax στα γραφεία τύπου του Παγκόσμιου Πρωταθλήματος, ενώ θα υπάρξει ομάδα υποστήριξης που θα παρέχει τις υπηρεσίες της στους εντεταλμένους φωτογράφους που αντιμετωπίζουν προβλήματα με τις κάμερες τους.



Συναρμολόγηση IBM συστημάτων στην Ελλάδα.

Η αντιπροσωπεία Ελλάδος της γαλάζιας κυρίας (κατά κόσμον IBM) ανακοίνωσε πρόσφατα ότι η διαδικασίες για τη συναρμολόγηση προσωπικών υπολογιστών της στη χώρα μας, βρίσκεται ήδη στην τελική φάση. Οι διαδικασίες αυτές εντάσσονται στην προοπτική εφαρμογής στην Ελλάδα του προγράμματος εξουσιοδοτημένης συναρμολόγησης της IBM, που υλοποιείται στις ΗΠΑ και σε διάφορες χώρες της Ευρώπης, δίνοντας έτσι στους IBM bussines partners τη δυνατότητα να συναρμολογούν επιλεγμένα μοντέλα IBM PC's στις δικές τους εγκαταστάσεις. Για την εφαρμογή του προγράμματος, η IBM συνεργάζεται με τις εταιρείες Altec και Byte, οι οποίες ανήκουν στην ομάδα εξουσιοδοτημένων συνεργατών της IBM (IBM bussines partners). Οι διαδικασίες συναρμολόγησης θα γίνονται στις εγκαταστάσεις της Altec, οι οποίες μάλιστα πρόκειται να πάρουν πιστοποίηση ποιότητας από την IBM Ευρώπης. Τα πλεονεκτήματα από αυτό το πρόγραμμα είναι κατ' αρχήν το μειωμένο κόστος των συστημάτων IBM, ενώ δεν πρέπει να παραβλέψουμε και άλλα επίσης σημαντικά πλεονεκτήματα όπως: μειωμένο χρόνο παράδοσης, πληρέστερη κάλυψη των αναγκών του Ελληνα πελάτη, μεγαλύτερη ευελιξία επιλογής των κομματιών που θα αποτελούν το σύστημα (σκληροί δίσκοι, κάρτες γραφικών, μνήμη, κ.α.), και μείωση των περιπτώσεων δυσλειτουργίας μια και η τελική σύνθεση θα γίνεται σε ενιαία φάση παραγωγής. Για περαιτέρω πληροφορίες επικοινωνήστε με την ομάδα επικοινωνίας της IBM Ελλάς, τηλ. 6881201.



Νέοι scanners Microtek από την Informatics.

Η Informatics ανακοίνωσε τη διάθεσή στην Ελληνική αγορά μιας νέας σειράς scanners Microtek. Τα νέα αυτά μοντέλα είναι οι Scanmaker 6400XL και 9600XL. Και τα δύο μοντέλα είναι ειδικά σχεδιασμένα για επαγγελματική χρήση, ιδανικά δηλαδή για χρήση σε απαιτητικό περιβάλλον εργασίας. Τα χαρακτηριστικά των scanners είναι τα εξής: Επιφάνεια σάρωσης A3, ανάλυση, για τον 6400XL 400x800dpi, interpolated 6400dpi και για τον 9600XL 600x1200dpi, interpolated 9600dpi, βάθος χρώματος 36bit, έξοδος SCSI, ενώ διατίθενται και με πλούσιο software. Για πληροφορίες, Informatics τηλ. 2716340



Επιτέλους! Μετά από αναμονή αρκετών μηνών, πήραμε μια ιδέα για το πως θα είναι ο αντικαταστάτης του Need for Speed 2. Μάλιστα το preview αυτό, μπήκε στο τεύχος κυριολεκτικά την τελευταία στιγμή! Η Electronic Arts είχε καταλάβει πως το NFS 2 δεν ήταν αυτό που περίμεναν οι gamers. Ηταν αργό, και το κυριότερο, δεν είχε gameplay (αυτό ήταν κοινό μυστικό). Τώρα όμως αποφάσισε να βγάλει το τρίτο της σειράς με πλήρη ονομασία: Need For Speed 3-Hot Pursuit, και να είστε σίγουροι πως θα είναι από τα κορυφαία racing games. Αν και το παιχνίδι δεν έχει τελειώσει, παρ' όλα αυτά ξέρουμε αρκετά πράγματα για αυτό. Τα αυτοκίνητα πλέον δεν είναι φουτουριστικά όπως στο NFS 2. Συγκεκριμένα υπάρχουν τα εξής: Ferrari 550 Maranello, Ferrari 355 F1, Jaguar XJR-15, Mercedes CLK GT, BMW Nazca, Lamborghini Countach, Lamborghini Diablo SV, και Chevrolet Corvette (μοντέλο 1997). Προσωπικά πιστεύω πως η επιλογή της EA να βάλει στο παιχνίδι αυτοκίνητα που είναι πιο συνηθισμένα (τώρα το πόσο συνηθισμένο είναι να βλέπει κανείς Ferrari 550 Maranello ή Jaguar XJR 15 στον δρόμο, είναι άλλο θέμα) ήταν μια σωστή επιλογή, και σίγουρα είναι περισσότερο ρεαλιστικά σε σχέση με τα υπερβολικά φουτουριστικά οχήματα του NFS 2. Οι πίστες πλέον διαθέτουν και διακλαδώσεις, οπότε πολλές φορές θα μπορείτε να πάτε από άλλον δρόμο από αυτόν που ακολουθεί ο αντίπαλός σας (ή οι αντίπαλοί σας!). Τα γραφικά δείχνουν εξαιρετικά, αλλά θα σας πούμε σίγουρα στο review που θα γίνει σε προσεχές τεύχος, όταν το παιχνίδι είναι έτοιμο. Μέχρι τότε, κάντε γερές προπονήσεις στα NFS S.E. & NFS 2, και περιμένετε περίπου έναν μήνα ώσπου το παιχνίδι να είναι έτοιμο. Σύμφωνα με την ίδια την EA, το Need for Speed 3 θα είναι έτοιμο τέλη Απριλίου.





Mysteries Of The Sith

Δεν καταλάγιασε ο θόρυβος που έκανε το αριστούργημα της LucasArts, Jedi Knight, και ήδη κυκλοφόρησε το πρώτο official add-on pack από την ίδια εταιρεία. Είναι το Mysteries of the Sith, το οποίο είναι ένα σχεδόν νέο παιχνίδι που χρησιμοποιεί την 3D μηχανή του Jedi Knight. Το βασικότερο ίσως χαρακτηριστικό του παιχνιδιού είναι ο νέος χαρακτήρας του, ο οποίος μάλιστα είναι γυναίκα και ονομάζεται Mara Jade. Ναι κυρίες και κύριοι, όλοι μαζί στον δρόμο που χάραξε το Tomb Raider! Υπάρχουν 14 νέα, ολόφρεσκα και καλοσχεδιασμένα levels, έχουν χρησιμοποιηθεί καινούρια textures, ενώ έχουν προστεθεί και νέοι εχθροί, μερικοί μάλιστα είναι ιδιαίτερα... πρωτότυποι. Τα γραφικά φαίνονται πολύ καλά, σε πολλά σημεία μάλιστα υπερτερούν έναντι του Jedi Knight, ενώ ο ήχος θα κυμαίνεται στα ίδια επίπεδα. Υπάρχουν καινούρια όπλα, συν τα παλιά που υπήρχαν, νέες ικανότητες μέσω της Δύναμης, 4 νέα σενάρια, ενώ αν παίξετε multiplayer θα επιλέξετε ανάμεσα σε τρεις νέους χαρακτήρες. Το παιχνίδι μπορεί να βασίζεται στη μηχανή του Jedi Knight, έχει όμως υποστεί βελτιώσεις. Υπάρχουν πλέον εφέ χρωματιστού φωτισμού (μέσω hardware acceleration), θα υπάρχουν κάμερες (α λα Duke Nukem 3D), θα υπάρχουν νέα διαστημόπλοια (τα οποία -δυστυχώς- δεν θα μπορείτε να πιλοτάρετε) και γενικά ο αέρας της ανανέωσης είναι εμφανέστατος. Προσοχή μόνο αν το αγοράσετε γιατί κατά πάσα πιθανότητα θα πρέπει να έχετε και το Jedi Knight για να σας τρέξει.



Motorhead

Η πασίγνωστη και δημοφιλέστατη Gremlin ανακοίνωσε ένα νέο παιχνίδι με όνομα Motorhead (καμιά σχέση με το γνωστό metal συγκρότημα). Πρόκειται για ένα racing game, που όπως ισχυρίζεται η εταιρεία, θα έχει φοβερά γραφικά και ταχύτατη κίνηση. Το παιχνίδι θα είναι περίπου στο στιλ του Need for Speed, αλλά θα είναι πολύ πιο εντυπωσιακό. Η δράση θα είναι γρήγορη και συνεχής, ενώ τα τρακαρίσματα θα καταλήγουν σε εντυπωσιακότατες τούμπες! Το παιχνίδι θα μπορεί να τρέξει σε διάφορες αναλύσεις που ξεκινούν από την "ταπεινή" 320X200 και θα φτάνουν (άκουσον-άκουσον) την 1600X1280, 16bit. Μάλιστα η Gremlin ισχυρίζεται πως θα μπορείτε να έχετε 30fps σε μια μέση ανάλυση (π.χ. 640X480, 16bit) σε έναν Pentium 233 χωρίς καν 3D acceleration. Οσον αφορά το θέμα αυτό, θα υποστηρίζεται και το Direct3D αλλά και τα εξειδικευμένα chipsets 3Dfx, PowerVR και Riva 128. Σε αυτά τα chipsets μάλιστα, θα υπάρχουν μερικά φανταστικά οπτικά εφέ, π.χ. καπνός, φωτιστικά εφέ, κ.λ.π. Η δράση θα εξελίσσεται στο κοντινό μέλλον και οι διαδρομές θα γίνονται στους εγκαταλειμμένους επαρχιακούς και εθνικούς δρόμους. Θα υπάρχουν μπόλικα αυτοκίνητα για να επιλέξετε και από ότι φαίνεται θα υπάρχουν και διαφορετικά είδη αγώνων. Η 3D engine του παιχνιδιού θα μπορεί να ελέγχει 600.000 textured πολύγωνα κρατώντας το frame rate τουλάχιστον στα 30fps ενώ αν έχετε δυνατό σύστημα (πάντα χωρίς 3D acceleration) θα φτάνει στα 50fps. Τα οχήματα είναι λεπτομερέστατα και αποτελούνται από τουλάχιστον 300 πολύγωνα ενώ οι πίστες αποτελούνται από 15.000-17.000 πολύγωνα.



Θα υπάρχει προσομοίωση φυσικών δυνάμεων και έλεγχος πρόσκρουσης με αποτέλεσμα ο ρεαλισμός να φτάνει σε καταπληκτικά επίπεδα. Σημείωση για τους άπιστους. Η φωτογραφία που βλέπετε είναι ΧΩΡΙΣ να γίνεται χρήση κάρτας με 3D acceleration. Δεν πιστεύετε ε; Υπομονή μέχρι το τέλος της άνοιξης που θα βγει στην αγορά και θα πειστείτε.

F-16 Agressor

Ακόμα ένας εξομοιωτής πτήσης, πάλι με το αγαπημένο - προφανώς- αεροσκάφος των προγραμματιστών, το F-16. Το F-16 Agressor προέρχεται από την Virgin interactive και εξελίσσεται από την GSI. Το αεροσκάφος θα είναι σχεδιασμένο με εξαιρετική λεπτομέρεια, ενώ θα υπάρχουν και χρωματικές παραλλαγές, αναλόγως με την αποστολή που θα πετάξετε. Τα σενάρια που θα περιλαμβάνει το παιχνίδι θα εκτυλίσσονται στη Μαδαγασκάρη, στο Μαρόκο, στην Αιθιοπία και σε άλλα εξωτικά μέρη. Οι αποστολές θα ξεπερνούν τις σαράντα, και θα μέσω αυτών θα μπορείτε να καταστρέφετε ότι μπορείτε να φανταστείτε, από κτίρια μέχρι γέφυρες, δρόμους, αεροπλάνα, πολεμικές βάσεις, βάρκες, ελικόπτερα, και όχι απαραίτητα με αυτήν τη σειρά. Οσον αφορά τα υπόλοιπα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού, δυστυχώς δεν έχουμε στοιχεία. Ομως το παιχνίδι πρόκειται να κυκλοφορήσει κατά τον Οκτώβριο, οπότε μέχρι τότε θα έχουμε και άλλα στοιχεία για αυτό.





Sanatorium

Ξυπνάτε μέσα σε ένα σκοτεινό, φαγωμένο από την υγρασία και το κρύο δωμάτιο, μπερδεμένος και χαμένος από έναν ύπνο χωρίς όνειρα. Ακούτε έναν απόμακρο και ανεπαίσθητο ήχο πέρα από τους τοίχους, ο οποίος ακούγεται ιδιαίτερα απειλητικός. Δεν θυμάστε ούτε ποιος είστε, ούτε τι γυρεύετε εκεί όσο και αν προσπαθείτε. Βγαίνετε στο μπαλκόνι και βλέπετε έναν άντρα στο από κάτω πάτωμα να κοπανάει το κεφάλι του στον τοίχο και να σπάει σαν ένα ποτήρι που το χτυπάει ατσάλινο σφυρί, ενώ το πάτωμα πλημμυρίζει από το αίμα του. Ενα μόνο πράγμα ξέρετε... Πρέπει να φύγετε γρήγορα από εδώ! Αυτή η τρομακτική εισαγωγή, είναι το story του νέου παιχνιδιού Sanatorium που μας έρχεται από την ASC games. Πρόκειται για ένα action adventure με ιδιαίτερα έντονο το αίσθημα του μυστηρίου. Το σενάριο είναι ακριβώς αυτό που διαβάσατε παραπάνω, και όσο παίζετε το παιχνίδι, τόσο θα μαθαίνετε πράγματα που αφορούν τον εαυτό σας (λιγάκι το Deja Vu δεν σας θυμίζει;) και το πως βρεθήκατε μπλεγμένος έτσι. Τα γραφικά του παιχνιδιού δείχνουν πολύ όμορφα, ενώ για τον ήχο θα σας πούμε αν δούμε κάποιο demo. Πάντως φαίνεται ότι έχουμε να κάνουμε με ένα παιχνίδι αλλιώτικο από τα άλλα.

Dune 2000

Ολοι θα θυμάστε τα Dune και Dune 2, τους προγόνους όλων των strategy games όπως το Warcraft, Command & Conquer, κ.λ.π. Η Virgin αποφάσισε πως ήρθε ο καιρός να βγει και το τρίτο Dune με ονομασία Dune 2000. Πλέον το σκηνικό έχει αλλάξει και η δράση εξελίσσεται στο μέλλον, ένα μέλλον το οποίο δεν είναι καθόλου φιλικό για τους ανθρώπους. Ενας πόλεμος έχει ξεσπάσει και εσείς πρέπει (ως συνήθως) να βγάλετε το φίδι απ' την τρύπα. Το παιχνίδι θα έχει αλλάξει αρκετά σε σχέση με τα προηγούμενα και ο όλος τρόπος παιξίματος θα μοιάζει αρκετά με αυτόν του Command & Conquer. Θα μπορείτε να πουλάτε ή να επισκευάζετε τις κατασκευές σας, θα μπορείτε να κατασκευάζετε radar για να βλέπετε αν και πότε σας πλησιάζουν εχθρικές μονάδες, η διαχείριση των στρατιωτών σας θα μπορεί να ομαδοποιηθεί, ενώ θα μπορείτε να έχετε χαρακτήρες όπως κατάσκοποι και saboteurs. Τα γραφικά θα είναι καταπληκτικά, το interface εντελώς καινούριο, οι αποστολές δεν θα μοιάζουν η μία με την άλλη ενώ θα υπάρχει φυσικά και υποστήριξη multiplayer games μέσω δικτύου. Επίσης, όσον αφορά τα γραφικά, θα υπάρχουν και αρκετά εντυπωσιακά εφέ, όπως: καπνός (ημιδιαφανής και μη), πολύ ρεαλιστικές εκρήξεις, δυναμικά real-time φωτιστικά εφέ, και τα πάντα θα καταστρέφονται χρησιμοποιώντας την τεχνική particle systems, δίνοντας έτσι έναν τρομερό ρεαλισμό στο παιχνίδι. Επίσης η ενημέρωση για τις αποστολές θα γίνεται με τη χρήση Full motion video (όπως στο Command & Conquer), και τέλος η μουσική και τα ηχητικά εφέ θα είναι καταπληκτικά. Οι απαιτήσεις του θα είναι μάλλον λιτές. Pentium 90, 16MB Ram και μια κάρτα γραφικών PCI με 2MB θα είναι αρκετά για να τρέξει. Σίγουρα πολλοί θα ενδιαφέρεστε για το παιχνίδι, αλλά δυστυχώς θα πρέπει να περιμένετε μέχρι να ανακοινώσει η εταιρεία ημερομηνία που θα το κυκλοφορήσει στην αγορά.



Warhammer: The Dark Omen



Είναι γεγονός πως τα real time strategy παιχνίδια έχουν γίνει πολύ της μόδας. Ομως το πρόβλημα που είχαν ήταν πως οι διαφορές τους ήταν πολύ μικρές και γενικά δεν είχαν τίποτε καινούριο να προσφέρουν. Η Electronic Arts με το Warhammer άλλαξε τα πράγματα και έκανε τους παίκτες να πιστέψουν πως ο χώρος αυτών των παιχνιδιών δεν έχει κορεστεί. Τώρα ελπίζει πως με το νέο της δημιούργημα θα καταφέρει να σημειώσει ακόμα μεγαλύτερη επιτυχία. Το Warhammer: The Dark Omen (το οποίο Warhammer προέρχεται από το ομώνυμο επιτραπέζιο RPG παιχνίδι το οποίο μάλιστα θεωρείται από τα κορυφαία του είδους), έγινε ακόμα καλύτερο. Η ΕΑ που είχε αναλάβει τη μεταφορά του Warhammer στις οθόνες των υπολογιστών, αφαιρώντας του μερικά rpg στοιχεία αλλά όχι εντελώς, ξαναχτυπάει με το Dark Omen. Πρόκειται για το sequel του γνωστού Warhammer, και μάλλον θα είναι φοβερό. Σύμφωνα με την εταιρεία η δράση θα είναι ακόμα πιο έντονη, κάτι μάλλον πρωτόγνωρο για τους rpg-ίστες, αλλά έτσι το Dark Omen θα είναι πολύ πιο "δυνατό" και πιο πορωτικό από ότι το προηγούμενο. Οι εχθροί θα επιτίθενται από όλες τις πλευρές, οι χαρακτήρες (φιλικοί και εχθρικοί) θα είναι πάρα πολλοί, ενώ ένα σημαντικό στοιχείο που αφορά τις μάχες είναι πως πρέπει οι στρατιώτες σας να κοιτάνε παντού γιατί μόνο τότε θα βλέπετε τους εχθρούς σας. Δηλαδή μπορεί ο εχθρός να είναι ακριβώς πίσω σας, αλλά εσείς μπορεί να μην μπορείτε να τον δείτε απλά επειδή ο στρατιώτης ή οι στρατιώτες σας δεν κοιτάνε προς αυτήν την κατεύθυνση! Τα γραφικά φαίνονται καλά και λεπτομερή, ενώ οι εμβόλιμες σκηνές είναι καταπληκτικές. Εχουν γίνει και άλλες βελτιώσεις, κυρίως στον τρόπο που γίνονται οι μάχες. Πιστεύω πως όσοι αγάπησαν το Warhammer, θα λατρέψουν και το Dark Omen.

KKND 2

Το Krush Kill'n Destroy ήταν ένα τυπικό δείγμα παιχνιδιού που διέθετε φοβερά γραφικά αλλά έπασχε σε άλλους πιο σημαντικούς τομείς. Η Beam Software, που έχει σχεδόν έτοιμο το sequel του, ελπίζει πως θα καταφέρει να το τελειοποιήσει και σε αυτά τα σημε ία. Η πιο σημαντική βελτίωση που έχει γίνει είναι η δυνατότητα να σχεδιάζετε εσείς τις δικές σας μονάδες. Με αυτόν τον τρόπο θα μπορείτε να είστε πολύ πιο "ευέλικτοι" καθώς το παιχνίδι θα προχωράει. Το interface θα είναι σχεδόν ίδιο, αλλά έχουν προστεθεί περισσότερα hotkeys έτσι ώστε να μπορείτε να ασκείτε τον έλεγχο στο παιχνίδι πιο εύκολα, και το σημαντικότερο, πιο γρήγορα. Οι ομάδες θα έχουν γίνει περισσότερες (από δύο σε τρεις), και το όνομα των "νέων"είναι Series 9, και είναι robots. Επίσης πλέον θα μπορείτε να προστατεύετε τη βάση σας, εκτός από τα κλασικά guard towers, και με τοίχους ή ηλεκτροφόρα συρματοπλέγματα, έτσι ώστε να κάνετε την πρόσβαση των αντιπάλων πολύ πιο δύσκολη. Επίσης θα υπάρχει και η δυνατότητα να παίξετε multiplayer games μέσω Internet ενώ και η διαδικασία σύνδεσης μέσω σειριακής θύρας θα έχει γίνει πολύ πιο απλή. Οσο για τα γραφικά, αυτά θα είναι στα επίπεδα του πρώτου KKND, ίσως να έχουν βελτιωθεί και λίγο στα σημεία. Γενικά πρόκειται για ένα πολύ βελτιωμένο KKND που σίγουρα θα αξίζει μια ματιά όταν βγει στην αγορά.



Ed Hunter

Φαίνεται πως θα έχουμε πολύ ύλη σχετικά με τους Iron Maiden! Μετά το site που παρουσιάζουμε στη στήλη on-line sniffing, τώρα σας παρουσιάζουμε και παιχνίδι με κεντρικό ήρωα, ποιόν λέτε; Μα φυσικά με τον Eddie, τη μασκότ του γνωστού συγκροτήματος, ο οποίος παρεμπιπτόντως είναι zombie. Πέρα από αυτές τις λεπτομέρειες, το παιχνίδι μάλλον θα είναι πολύ καλό. Πρόκειται για ένα 3D shoot'em up, και η όλη θεματολογία του προέρχεται από τα εξώφυλλα δίσκων των Maiden. Δηλαδή οι τοποθεσίες που θα κινείστε θα είναι τρισδιάστατοι χώροι βασισμένοι στις τοποθεσίες που υπάρχουν στα εξώφυλλα, π.χ. στην Αρχαία Αίγυπτο, στο μέλλον, σε νεκροταφεία, και άλλα τέτοια ωραία μέρη. Επίσης ο ήρωάς σας θα παίρνει και διαφορετικές μορφές, επίσης βασισμένες στα albums. Οσον αφορά τα γραφικά, αυτά θα είναι εκπληκτικά, αν και νομίζω πως η φωτογραφία μιλάει μόνη της. Το περιβάλλον θα είναι full 3D και μάλιστα η εταιρεία που εξελίσσει (ονομάζεται Synthetic Dimension) το παιχνίδι ισχυρίζεται πως η "μηχανή" του παιχνιδιού θα είναι κάτι το εντελώς νέο. Για να δούμε τι θα μας επιφυλάσσει και αυτός ο τίτλος...



Μεταφραστής - Λεξικό

της Μαρίας Χρυσοχού

Η πανέμορφη γαλλίδα γειτόνισσά σας, δεν ξέρει ούτε μία ελληνική λέξη. Μιλάει μόνο γαλλικά και ισπανικά. Αντιθέτως εσείς, μιλάτε ελληνικά, αγγλικά και γνωρίζετε ορισμένες φράσεις ιταλικών -που μάθατε κατά την περίοδο των διακοπών σας, το καλοκαίρι. Παρ'όλο που και οι δύο μαζί μιλάτε σχεδόν πέντε γλώσσες, δεν μπορείτε να συνεννοηθείτε μεταξύ σας. Πως θα καταφέρετε να επικοινωνήσετε με την αιθέρια ύπαρξη, που συναντάτε κάθε μέρα στη στάση; Ιδού λοιπόν η λύση γι' αυτό το σημαντικό δίλημμα: ο μεταφραστής-λεξικό Neda, το μοναδικό αυτό φορητό λεξικό, που μοιάζει με υπολογιστή τσέπης και μπορεί άνετα να σας φανεί χρήσιμο στο ταξίδι, το γραφείο, το σχολείο και τη στάση... όπως ήδη αναφέραμε. Περιέχει 26 γλώσσες: Αγγλικά, Γερμανικά, Γαλλικά, Ισπανικά, Ιταλικά, Σουηδικά, Δανέζικα, Φιλανδικά, Νορβηγικά, Ολλανδικά, Πορτογαλέζικα, Ελληνικά, Τουρκικά, ΣερβοΚροάτικα, Ρώσικα, Πολωνικά, Τσέχικα, Σλοβακικά, Ουγγρικά, Βουλγαρικά, Ρουμάνικα, Εσθονικά, Κινέζικα, Ιαπωνικά, Ταϊλανδέζικα, Ινδονησιακά. Η λειτουργία του είναι πολύ απλή: επιλέγετε τη γλώσσα που μιλάτε και μετά την άγνωστη γλώσσα. Π.χ. ΕΛΛΗΝΙΚΑ και ΡΟΥΜΑΝΙΚΑ. Κατόπιν πληκτρολογείτε τη λέξη που θέλετε στα ελληνικά και κάνοντας enter τη βλέπετε μεταφρασμένη στα ρουμάνικα. Αν εκείνη τη στιγμή χρησιμοποιήσετε τα βελάκια του πληκτρολογίου, θα δείτε την άγνωστη λέξη ΚΑΙ στις 26 γλώσσες! Το λεξικό έχει σχετικά περιορισμένο λεξιλόγιο και ορισμένες λέξεις πιθανόν να μην υπάρχουν. Σε αυτή την περίπτωση το λεξικό θα σας δείξει την πλησιέστερη λέξη σε αυτή που ζητήσατε. Εκτός από λέξεις μπορείτε να ζητήσετε και ολόκληρες προτάσεις. Δηλαδή, προτάσεις της καθημερινότητας που αφορούν τα κυριότερα θέματα επικοινωνίας σε μία ξένη γλώσσα. Ενδεικτικά θέματα: Αξιοθέατα, Επιχειρήσεις, Εστιατόριο, Κατευθύνσεις, Ξενοδοχείο, Παράπονα, Προβλήματα, Τελωνείο, Τρένο, Φαρμακείο, Φιλικές σχέσεις, Φράσεις, Χρήματα, Ψώνια. Για όλα τα παραπάνω θέματα υπάρχουν ανάλογες προτάσεις και όλα αυτά σε 26 γλώσσες! Δεν σταματούμε όμως εδώ. Ορισμένες γλώσσες έχουν ιδιόρρυθμο αλφάβητο, όπως π.χ. τα γαλλικά, τα οποία τονίζουν ορισμένα φωνήεντα και τα γερμανικά που χρησιμοποιούν απολήξεις στα γράμματά τους. Πατώντας συγκεκριμένο πλήκτρο μπορείτε να τονίσετε σωστά τις λέξεις αυτών των γλωσσών.



Συνολικά υπάρχουν 56.000 λέξεις και 1700 φράσεις. Αυτά όσον αφορά τις γλώσσες.
Η συνεννόηση όμως δεν σταματά εδώ. Η κάθε χώρα έχει τα δικά νομισματικά μεγέθη. Δίνοντας την εκάστοτε τιμή κάθε νομίσματος μπορείτε να δείτε την αντιστοιχία του σε κάποιο άλλο.
Παράδειγμα: μετατρέπετε δραχμές σε δολάρια, λίρες σε φράγκα κ.α. Το ίδιο συμβαίνει με τα μέτρα και τα σταθμά: θερμοκρασίες Fahrenheit σε Celsium, μέτρα σε μίλια κ.λ.π.
Η τοπική ώρα κάθε χώρας είναι εξίσου σημαντική. Εχετε δυνατότητα να ρυθμίσετε την ώρα σε 200 πόλεις. Επιπλέον έχετε ένα ακριβές ημερολόγιο ελληνικής ώρας και ημερομηνίας. Πέρα από μεταφραστή-λεξικό, ο μεταφραστής αποτελεί και ένα πλήρες μικρό υπολογιστή πράξεων. Μπορείτε να κρατήσετε στη μνήμη πράξεις και να τις εφαρμόσετε με άλλες. Ακόμα μπορείτε να καταχωρήσετε μέσα στη λειτουργία DATABANK ονόματα και τηλέφωνα, και να τα ασφαλίσετε χρησιμοποιώντας προσωπικό κωδικό. Ετσι λοιπόν δεν θα μπορεί να τα σβήσει κατά λάθος η μικρή σας αδερφή ή να "ρίξει μία ματιά" στα τηλέφωνα το έτερόν σας ήμισυ... Είναι ευνόητο λοιπόν ότι με αυτό το εξάρτημα μπορείτε όχι μόνο να γνωρίσετε την αλλοδαπή γειτόνισσά σας αλλά και να την εντυπωσιάσετε βαθύτατα...





UBIK

της Μαρίας Χρυσοχού

HOUSE:	CRYO
FORMAT:	WINDOWS 95 CD-ROM
REQUIREMENTS:	Pentium 133,16 MB RAM, 2MB SVGA, 8x CD-ROM, 16 Bit Soundcard
ΔΙΑΘΕΣΗ:	CD-MEDIA

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
Μπράβο!

ΓΡΑΦΙΚΑ...........95%
ΗΧΟΣ.................99%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ.......93%
ΑΝΤΟΧΗ............99%
ΓΕΝΙΚΑ: 97%

Σίγουρα οι κατασκευαστές παιχνιδιών για PC έχουν να αντιμετωπίσουν κάθε φορά ένα μεγάλο πρόβλημα: Με ποιο τρόπο θα καταφέρουν να κάνουν το παιχνίδι τους να ξεχωρίζει από τα υπόλοιπα. Μερικοί κατάφεραν τόσο καλά να δημιουργήσουν ένα πρωτότυπο παιχνίδι που όχι μόνο ξεχώριζε από τα υπόλοιπα αλλά δημιουργούσε και ειδική κατηγορία. Αυτό όμως δε μπορεί να γίνεται κάθε μέρα! Ενα άλλο πρόβλημα που έχουν να αντιμετωπίσουν είναι η δημιουργία της κατάλληλης ατμόσφαιρας, του σεναρίου δηλαδή.

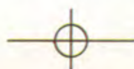


Αν ανατρέξετε σε manual θα διαπιστώσετε ότι ακόμη και το Bubble Bobble είχε μια κάποια σεναριακή υποδομή. Αυτή η υποδομή χωρίζεται ε δύο μέρη: Πρέπει να υπάρχει κάποια ιστορία που εξηγεί τη θέση μας στο παιχνίδι (ναι, ακόμη και ο Pcman είχε κάποιο λόγο για να τρώει τελίτσες) και το ίδιο το παιχνίδι να μας μεταφέρει όσο το δυνατόν καλύτερα στον εικονικό κόσμο αυτής της ιστορίας. Προφανώς αυτό μπορεί να γίνει ιδανικά σε παιχνίδια adventure ή RPG. Λοιπόν εδώ έχουμε ένα παιχνίδι που τα κατάφερε και στα δύο! Μιλάμε φυσικά για το UBIK, τη μεταφορά σε παιχνίδι RPG ενός από τα καλύτερα βιβλία ΕΦ, από έναν από τους καλύτερους όλων των εποχών, τον Philip K.Dick. Αυτό και μόνο θα ήταν αρκετό. Η CD-Media όμως, που αντιπροσωπεύει τον τίτλο στην Ελλάδα, σκέφτηκε ότι μπορεί να κάνει κάτι παραπάνω. Ετσι εξελλήνισε πλήρως το παιχνίδι, δηλαδή ακόμη και οι χαρακτήρες συζητούν μεταξύ τους στα Ελληνικά! Νομίζω ότι δεν χρειάζεται να γράψουμε όλα τα θετικά επακόλουθα, απλά να υπενθυμίσουμε ότι είναι η δεύτερη φορά μέσα σε λίγους μήνες που κάνει κάτι τέτοιο η CD-Media, μετά από το Kick Off 98 με τη φωνή του Γιάννη Διακογιάννη. Θα μπορούσαμε να γράψουμε ολόκληρο άρθρο σχετικά με την πολιτική αυτή της εταιρείας και τα σχέδιά της για το μέλλον αλλά φαντάζομαι ότι ήδη αδημονείτε να διαβάσετε για το παιχνίδι αυτό καθεαυτό, οπότε επιφυλασσόμεθα.

Δεν ξέρω αν έχετε διαβάσει ή όχι το βιβλίο αλλά έτσι κι αλλιώς αξίζει να ασχοληθούμε με το σενάριο του παιχνιδιού. Βρισκόμαστε στη Νέα Υόρκη, στο έτος 2019. Οι πόλεμοι δεν γίνονται πλέον λόγω εθνικιστικών διαφορών αλλά για οικονομικά συμφέροντα... Ενα δίκτυο εταιρειών, οι Megacorps, έχει κυριαρχήσει σε όλη τη Βόρειο Αμερική και χρησιμοποιεί οποιοδήποτε μέσο για να διατηρήσει το πολυτιμότερο αγαθό: τις πληροφορίες. Οι πράκτορές τους εμπλέκονται σε σαμποτάζ, εκβιασμούς ακόμη και δολοφονίες. Εντωμεταξύ, η τεχνολογική ανάπτυξη έχει δημιουργήσει μία κατάσταση αθανασίας ή μάλλον ημιθανάτου. Αν κάποιος πεθάνει (με την έννοια που έχουμε σήμερα) μπορεί να διατηρηθεί σε αυτήν την κα-







τάσταση μέσα σε κρυογονικούς θαλάμους και ο εγκέφαλός του εξακολουθεί να λειτουργεί κανονικά. Είχαμε επίσης άλλη μια ανακάλυψη, αυτή των ψυχικών δυνάμεων (PSY powers) που έχει αλλάξει τους κανόνες και τις μεθόδους του πολέμου. Μια εταιρεία, η Hollis Corporation χρησιμοποιεί τέτοιους πράκτορες, κι έχει αποκτήσει ένα τεράστιο πλεονέκτημα έναντι των υπολοίπων εταιρειών. Δημιουργήθηκε έτσι ένας οργανισμός, η Runciter Associates, που στο ρόλο του "καλού" προσπαθεί να βοηθήσει εταιρείες που δέχονται απειλές ή επίθεση από τη Hollis. Εσείς έχετε ακριβώς το ρόλο ενός Διοικητή Ομάδας Κρούσης της Runciter.
Από το 2009 που ανακαλύφθηκαν οι δυνάμεις Psy, από τον Ray Hollis, ιδρυτή και ιδιοκτήτη της Hollis Corporation, κύλησε πολύ νερό στο αυλάκι. Δημιουργήθηκε για παράδειγμα ειδικό καταστατικό από όλες τις εταιρείες που νομιμοποιούσε ή απαγόρευε τη χρήση κάποιων από τις δυνάμεις αυτές. Ομως ενώ η Runciter συμμορφώνεται προς αυτό το καταστατικό, η Hollis δεν έχει αντίστοιχους ηθικούς φραγμούς. Αυτό της δίνει ένα σημαντικό προβάδισμα κάνοντας την εφαρμογή του νόμου πολύ δύσκολη. Ειδικά από τη στιγμή που ο Hollis βρήκε έναν τρόπο να αντιμετωπίσει το μοναδικό μειονέκτημα που έχουν οι πράκτορες Psy: Αν και κατέχουν φοβερές πνευματικές δυνάμεις είναι αδύναμοι σωματικά. Ετσι η Runciter πρέπει να τους παρέχει συνοδεία στις αποστολές με πράκτορες που έχουν σωματικά προσόντα και ευχέρεια στη χρήση όπλων, τους Phys agents. Η Hollis από την άλλη μεριά κατ' αρχάς χρησιμοποίησε παράνομες μεθόδους για να αυξήσει τις δυνάμεις Psy και στη συνέχεια τους έκανε ρομποτικές εμφυτεύσεις για να αυξήσει και τις σωματικές τους ικανότητες. Ο Joe Chip (ο χαρακτήρας τον οποίο ελέγχετε) είναι πράκτορας Phys, αλλά μπορεί να επιλέξει στην ομάδα του και πράκτορες Psy. Για την ακρίβεια μετά την πρώτη αποστολή θα έχει πάντα μαζί του μια συγκεκριμένη Psy πράκτορα, αλλά ας μη δώσουμε εδώ περισσότερες λεπτομέρειες καθώς θα ακολουθήσει στο επόμενο τεύχος Οδηγός Στρατηγικής αφιερωμένος στο παιχνίδι. Το σενάριο του παιχνιδιού δεν ακολουθεί ακριβώς το βιβλίο αλλά έχει τα ίδια βασικά στοιχεία πλοκής.





Οσον αφορά την ατμόσφαιρα που δημιούργησαν οι προγραμματιστές είναι σίγουρο πως παραπέμπει σε βιβλίο του Dick, αν εξαιρέσει ίσως κάποιος το πιστολίδι!

Το UBIK όμως δεν υστερεί σε κανένα τομέα, ούτε στον τεχνικό αλλά ούτε και στο gameplay. Τα γραφικά και ο ήχος είναι πάρα πολύ καλά. Φυσικά δεν το συζητάμε για την Ελληνική γλώσσα! Είμαι σίγουρη ότι θα αποτελέσει για όλους σας πρωτόγνωρη εμπειρία, την οποία άλλωστε δεν μπορώ να περιγράψω στο χαρτί, μπορείτε μόνο να τη ζήσετε! Πέρα από την ποιότητα των γραφικών, σημασία έχει και η οπτική γωνία από την οποία παρακολουθείτε τη δράση. Στην περίπτωση του UBIK μιλάμε για ΤΙΣ οπτικές γωνίες! Υπάρχουν πολλές κάμερες από τις οποίες μπορείτε να παρακολουθήσετε τη δράση αλλά μην ανησυχείτε, μπορείτε να δώσετε εντολή στο πρόγραμμα να διαλέγει αυτόματα την καλύτερη δυνατή. Αν σας φαί-







νεται μέχρι τώρα ότι το σενάριο και τα τεχνικά χαρακτηριστικά του UBIK, μαζί φυσικά με την Ελληνική γλώσσα, είναι τα δυνατά σημεία του παιχνιδιού, χάσατε! Το καλύτερό του σημείο είναι το gameplay. Για να τελειώσετε το παιχνίδι πρέπει να ολοκληρώσετε έναν αριθμό από αποστολές. Μετά από την κλασική ενημέρωση έχετε τη δυνατότητα να επιλέξετε τα μέλη της ομάδας σας καθώς και τον οπλισμό τους. Σκεφθείτε τώρα ότι έχετε να επιλέξετε ανάμεσα από πράκτορες Phys και Psy. Κάθε Phys πράκτορας μπορεί να έχει κάποια ειδικότητα, π.χ. σκοπευτής. Επίσης καθένας πρέπει να εφοδιαστεί με όπλα, ενώ μπορείτε να επιλέξετε για κάθε όπλο ανάμεσα σε διαφορετικά είδη πυρομαχικών. Επίσης κάθε πράκτορας πρέπει να εφοδιαστεί με προστατευτικές στολές ενώ υπάρχουν και kit ιατρικά, για hackers, κλπ. Από την άλλη μεριά υπάρχουν 6 είδη δυνάμεων Psy και ο κάθε Psy πράκτορας έχει 3-4 δυνατότητες από ένα ή δύο είδη. Με λίγα λόγια, οι συνδυασμοί που μπορείτε να κάνετε για να φτιάξετε την ομάδα σας είναι ατελείωτοι. Αν δεν σας αρέσει ιδιαίτερα αυτό, μπορείτε πολύ απλά να πατήσετε ένα κουμπί και να έχετε αυτόματη σύνθεση ομάδας, ανάλογα φυσικά με την αποστολή.
Σε κάθε αποστολή θα πρέπει να εξερευνήσετε κάποιο μέρος, συνήθως μεγάλο, να απαλλαγείτε από τους εχθρούς αλλά και να εκτελέσετε κάποιες τακτικές ενέργειες. Οι μάχες είναι φοβερά έντονες και γρήγορες. Ωρες-ώρες θυμίζουν shoot-em-up. Μην ξεγελιέστε όμως, η νίκη πάντα είναι αποτέλεσμα στρατηγικής. Φυσικά η εμπειρία των μελών της ομάδας αυξάνει με κάθε επιτυχή αποστολή. Αν όμως κάποιος σκοτωθεί δεν μπορείτε να τον ξαναχρησιμοποιήσετε. Εχετε πλήρη έλεγχο τόσο της ομάδας σαν σύνολο όσο και του κάθε μέλους της ατομικά. Οι εχθροί είναι αρκετά έξυπνοι, πράγμα που σημαίνει ότι επιτίθενται στα αδύνατα μέλη της ομάδας αλλά και στον Joe Chip γιατί αν χάσετε τον τελευταίο χάνετε και την αποστολή. Αυτό ισχύει και για την πράκτορα Psy που σας συνοδεύει αναγκαστικά στις περισσότερες αποστολές.

Δυστυχώς δεν φτάνει ο χώρος για να επεκταθώ περισσότερο στο UBIK, αλλά αφού τον επόμενο μήνα θα δημοσιεύσουμε τον οδηγό στρατηγικής του θα καταλάβετε καλύτερα εκεί τον τρόπο με τον οποίο γίνονται οι μάχες. Ενα τελευταίο που θα ήθελα να σημειώσω είναι ότι τα επίπεδα δυσκολίας του έχουν σαφή διαφοροποίηση. Αυτό σημαίνει ότι μπορεί να το παίξει κάποιος που δεν έχει ξανασχοληθεί με RPG αλλά στο δυσκολότερο επίπεδο θα αποτελέσει πρόκληση ακόμη και για τον πολύπειρο παίχτη RPG. Επίσης λόγω του τεράστιου συνδυασμού πρακτόρων και όπλων μπορείτε να παίξετε μια αποστολή πολλές φορές και κάθε φορά να αποτελεί μια νέα πρόκληση. Θέλετε μια συμβουλή; Αγοράστε οπωσδήποτε το παιχνίδι και μετά πηγαίντε και αγοράστε και το βιβλίο, αν βέβαια δεν έχετε ήδη κάνει το αντίστροφο!



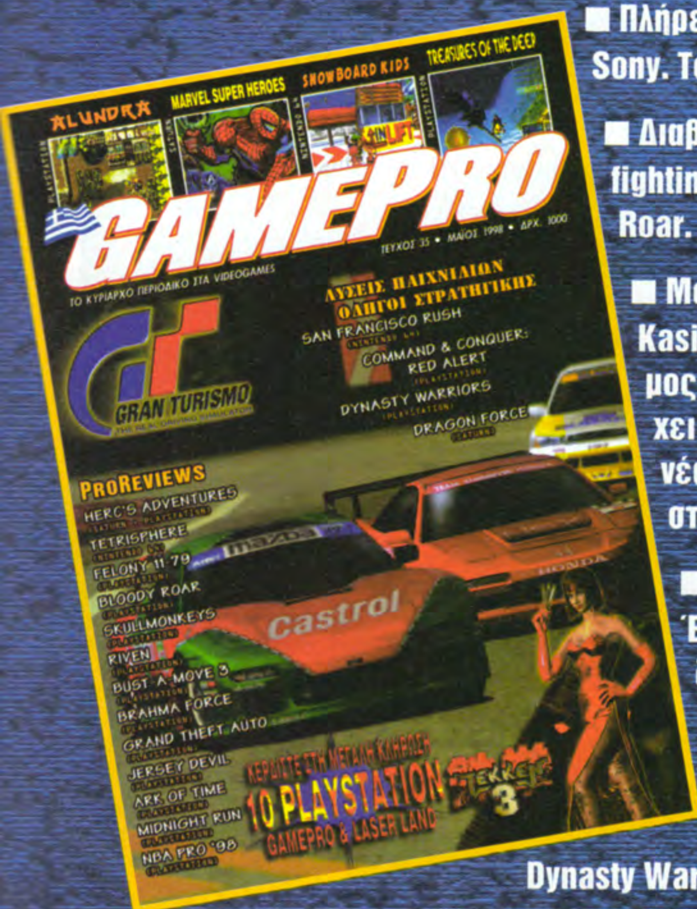
Μια δεύτερη γνώμη

Θα ξεκινήσω λίγο απότομα: δεν μου αρέσουν ιδιαίτερα τα παιχνίδια RPG! Προτιμώ ένα παιχνίδι στρατηγικής ή adventure! Τώρα γιατί ξεκίνησα έτσι; Γιατί έχω ξετρελαθεί με το UBIK! Αλλωστε θα το διαπιστώσετε ιδίοις όμμασι τον επόμενο μήνα... Θα ήθελα όμως να συγκεντρώσω αυτό το σχόλιο σε κάτι που ίσως ορισμένοι θεωρήσουν μια λεπτομέρεια αλλά έχει πολύ μεγάλη σημασία. Ο λόγος που απόλαυσα το UBIK δεν είναι επειδή αποτελεί τη μεταφορά στο PC ενός έργου Επιστημονικής Φαντασίας, της οποίας είμαι πιστός οπαδός. Ο λόγος είναι ότι το παιχνίδι είναι πάρα πολύ καλό. Και -ιδού η λεπτομέρεια- αυτό συνέβη γιατί στηρίχτηκε σε ένα σενάριο ΕΦ. Αν ξεφυλλίσετε τις σελίδες του USER ή ρίξετε μια ματιά στη θήκη με τα CD-ROM σας, θα διαπιστώσετε ότι στην πραγματικότητα η συντριπτική πλειοψηφία των παιχνιδιών που κυκλοφορούν, έχουν σενάριο ΕΦ! Αυτό φυσικά γίνεται διότι ένας εικονικός κόσμος, όσο απλός ή σύνθετος είναι, δεν θα μπορούσε να περιγραφεί παρά μόνο μέσω της ΕΦ. Θα μου πείτε "τότε που είναι, η διαφορά;". Α, μα είναι πολύ απλό: στα υπόλοιπα παιχνίδια, απλά κάποιος αναλαμβάνει να δημιουργήσει ένα storyline το οποίο θα επιτρέψει στον χρήστη να φανταστεί κάπως τον κόσμο στον οποίο κινείται ο ήρωας μέσα στο παιχνίδι. Στο UBIK χρησιμοποιήθηκε ένας κόσμος φτιαγμένος από έναν από τους καλύτερους συγγραφείς ΕΦ. Ετσι και το σενάριο είναι σαφώς δεμένο αλλά και οι προγραμματιστές δεν προσπαθούν να φτιάξουν έναν κόσμο από το μηδέν αλλά να ακολουθήσουν την πλοκή που περιγράφει ο Dick. Αυτό που με λυπεί είναι ότι ο τελευταίος δεν είναι πια μαζί μας για να δει αλλά και να κρίνει το CD-ROM UBIK. Πάντως για τους γνώστες της ΕΦ, αρκεί ίσως και μόνο ότι το manual του παιχνιδιού προλογίζει ο Norman Spinrad! Επίσης να περιμένετε πολλά ακόμη παιχνίδια που βασίζονται σε βιβλία ή δημιουργούνται από την αρχή από τους ίδιους τους συγγραφείς ΕΦ. Εγώ προσωπικά περιμένω ανυπόμονα το παιχνίδι Starship Titanic από τον Douglas Adams!

Χρήστος Γληγόρης

ΤΟ ΚΥΡΙΑΡΧΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΣΤΑ VIDEO GAMES

- Αποκλειστική παρουσίαση του πολυαναμενόμενου Tekken 3.



- Πλήρες review του καταπληκτικού Grand Turismo της Sony. Το καλύτερο racing παιχνίδι όλων των εποχών.
- Διαβάστε για το αιμοσταγές fighting παιχνίδι Bloody Roar.
- Monters of Teras Kasi. Όταν ο πόλεμος των άστρων έχει τελειώσει, μια νέα μάχη αρχίζει στη Γη.
- Jersey Devil. Ένας μικρός διάολος θα ταράξει τα νερά του Playstation.
- Πλήρης οδηγοί στρατηγικής για το Red Alert, Dynasty Warriors.
- Καλάθια, γυαλιά και καρφιά στο νέο NBA Pro.
- Ανακαλύψτε τα μυστικά των βυθών στο Treasures of the Deep.
- Και όπως πάντα τα καλύτερα tips και hints για τα αγαπημένα σας παιχνίδια.



10 PLAYSTATION
& ΠΟΛΛΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ
ΠΕΡΙΜΕΝΟΥΝ ΤΟΥΣ ΤΥΧΕΡΟΥΣ ΝΙΚΗΤΕΣ Σ' ΑΥΤΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ



Black Dahlia

της Μαρίας Χρυσοχού

HOUSE:	Take 2
FORMAT:	WINDOWS 95 CD-ROM
REQUIREMENTS:	Pentium 90,16 MB RAM, PCI SVGA 4x CD-ROM,16 Bit Soundcard
ΔΙΑΘΕΣΗ:	DIONIC

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
Θα χαλάσει κόσμο!

ΓΡΑΦΙΚΑ	92%
ΗΧΟΣ	92%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92%
ΑΝΤΟΧΗ	95%

ΓΕΝΙΚΑ: 93%

Σε αυτές τις σελίδες, σας παρουσιάζουμε ένα από τα πιο μυστηριώδη παιχνίδια που έχουν κυκλοφορήσει μέχρι σήμερα. Ο τίτλος του: Black Dahlia. Πρόκειται για ένα adventure, που συνδυάζει πολλά στοιχεία από αγαπημένα μας παιχνίδια αλλά το σημαντικότερο είναι ότι στηρίζεται σε αληθινά γεγονότα! Αν σας άρεσε το Pandora Directive, αν είστε φανατικοί της σειράς Indiana Jones, αν σας γοήτεψε η περιπέτεια του Orient Express, αν οι ανεξιχνίαστοι φόνοι προκαλούν το αστυνομικό σας δαιμόνιο, αν σας ενδιαφέρουν θέματα όπως μυστικισμός, αποκρυφισμός και αν θέλετε να αισθανθείτε λίγο σαν τους Αδιάφθορους στην περίοδο του Β' Παγκόσμιου Πολέμου, αν σας αρέσουν οι γρίφοι και αν θέλετε να καταδιώξετε ναζί και να αναζητήσετε πολύτιμα αντικείμενα, τότε αυτό είναι το παιχνίδι που σας ταιριάζει.





Θα αναρωτηθείτε, πώς είναι δυνατόν να περιληφθούν όλα αυτά τα στοιχεία σε ένα παιχνίδι; Κι όμως είναι, αν αναλογιστείτε ότι η φανταστική αυτή περιπέτεια εξελίσσεται μέσα σε οκτώ cds, που σας μεταφέρουν με άνεση στην ατμόσφαιρα της εποχής. Κι όλα αυτά μέσα από εκπληκτικά FMV (Full Motion Video), δηλαδή αληθινούς ηθοποιούς και τοποθεσίες, με άλλα λόγια μία πραγματική χολιγουντιανή ταινία με ήρωες εσάς τους ίδιους! Οπως είπαμε παραπάνω, το παιχνίδι βασίζεται σε αληθινά γεγονότα. Ας δούμε λοιπόν ποια ήταν τα ιστορικά γεγονότα που οδήγησαν στην πραγματοποίηση αυτής της περιπέτειας.

Η Μαύρη Ντάλια

Η εταιρεία Take 2, που ευθύνεται για τον τίτλο, έκανε μία εκπληκτική σύνθεση από διαφορετικά γεγονότα που συνέβησαν εκείνη τη χρονική περίοδο. Ολα όσα περιγράφονται στο παιχνίδι, δεν συνδέονται ιστορικά μεταξύ τους, η επιτυχημένη σύνθεση οφείλεται αποκλειστικά στην οκτάμηνη σεναριακή μελέτη της ομάδας "Take 2". Η σύνθεση αποτελείται από τρία διαφορετικά ιστορικά φαινόμενα. Ξεκινούμε με την εμφάνιση του πρώτου "serial Killer" στην Αμερική και συγκεκριμένα στο Cleveland. Πρόκειται για έναν ψυχοπαθή δολοφόνο, ονομαζόμενο "the Torso Killer" ο οποίος ευθύνεται για άπειρες δολοφονίες. Πολλά από τα θύματά του βρέθηκαν διαμελισμένα, τυλιγμένα σε εφημερίδες και θαμμένα στις ερημικές τοποθεσίες ενός βιομηχανικού προαστίου, του Kingsbury Run. Ο δολοφόνος δεν βρέθηκε ποτέ, παρόλο που καταδιώχτηκε επισταμένα από άπειρες ομάδες, (συμπεριλαμβανομένου και του "Αδιάφθορου" Eliot Ness). Οι δραστηριότητες του δολοφόνου σταμάτησαν μυστηριωδώς λίγο πριν το ξέσπασμα του Β' Παγκόσμιου Πολέμου (τα γεγονότα του Β' Παγκόσμιου Πολέμου συμπεριλαμβάνονται εξίσου στον τίτλο).

Το δεύτερο ιστορικό γεγονός αφορά την άνοδο του φασισμού στην Ευρώπη. Η Γερμανία κατάφερε να πλήξει ευρωπαϊκές χώρες οι οποίες θεωρούνταν υπερδυνάμεις. Σύμφωνα με εικασίες ιστορικών, οι νίκες του Χίτλερ οφείλονταν από τη μία, στο οργανωμένο δίκτυο κατασκόπων που είχαν στη διάθεσή τους και από την άλλη στη χρήση υπερφυσικών δυνάμεων. Είναι γνωστό ότι αρκετά μέλη του κυκλώματος του Φίρερ, ένιωθαν έλξη για τον μυστικισμό, την αστρολογία, τους σκανδιναβικούς μύθους και τις παγανιστικές γερμανικές τελετουργίες. Ο πιο ιδιόρρυθμος απ' όλους θεωρείται ο Heinrich Himmler, ο οποίος δημιούργησε μία ψευτοαίρεση για να πορώσει τους SS καταδρομείς του. Οι τελετουργίες τους ήταν ένα μείγμα μαύρης μαγείας, ανθρωποθυσιών και προϊστορικών παγανιστικών τελετουργιών. Πολλοί ισχυρίζονται ότι ο ίδιος ο Χίτλερ ήταν ένας ικανότατος μάγος. Λέγεται ότι είχε συνδέσει τον εαυτό του με έναν τύραννο του ένατου αιώνα, τον Landulph II, ο οποίος χρησιμοποιούσε ως έμβλημά του τη σβάστικα. Πολλές από τα ναζιστικά δόγματα συνδέονται με εκείνα της εθνικιστικής οργάνωσης "Εταιρεία της Θούλης" (θα τη βρούμε μέσα στο παιχνίδι) η οποία λέγεται ότι βοήθησε τον Χίτλερ στα πρώτα του βήματα.

Το τρίτο -και ίσως πιο τραγικό- κομμάτι της ιστορίας που έδωσε έμπνευση στην Take 2 είναι η δολοφονία μίας νεαρής ηθοποιού, της Elizabeth Short. Η πανέμορφη Elizabeth Short πάλευε απεγνωσμένα να κάνει διάσημο το όνομα της, μέσα στην αυτοκρατορία του Χόλιγουντ. Απ' ότι φαίνεται, η σύντομη ζωή της είχε από νωρίς σημαδευτεί με κακοτυχία: αρραβωνιάστηκε ατυχώς δύο φορές, (και οι δύο μνηστήρες της σκοτώθηκαν στον πόλεμο) και το έριξε στο ποτό για να ξεχάσει τη θλίψη της. Λέγεται ότι το αγαπημένο της χρώμα ήταν το μαύρο, με το οποίο έβαφε τα ρούχα και τα μαλλιά της, και παρότρυνε τους δημοσιογράφους να την αποκαλούν "Μαύρη Ντάλια". Τον Ιανουάριο του 1947, η αστυνομία βρήκε το κομματιασμένο πτώμα της σε μία ερημική τοποθεσία. Η δολοφονία της Μαύρης Ντάλιας ενέπνευσε πολλούς συγγραφείς και αποτέλεσε το βασικό μοτίβο της ταινίας "True Confessions" με πρωταγωνιστές τον Ρόμπερτ ντε Νίρο και Ρόμπερτ Ντιβάλ. Φαίνεται ότι η "Μαύρη Ντάλια" απέκτησε τη φήμη που ήθελε, αν και δυστυχώς αυτή η φήμη της στοίχισε τη ζωή. Η δολοφονία της είχε γίνει με τη μέθοδο του "Torso Killer", κι έτσι συμπέραναν πως ο ψυχοπαθής δολοφόνος χτύπησε ακόμα μία φορά. Ο φονιάς της Elizabeth Short δεν πιάστηκε ποτέ, -όπως εξίσου και ο "Torso Killer". Πολλοί λένε ότι ίσως να ζει μέχρι σήμερα. Το σενάριο λοιπόν του παιχνιδιού κατόρθωσε να συνδέσει με πολλή επιτυχία την ψυχωτική μανία του "Torso Killer", τον φόνο της Elizabeth Short και την καταστρεπτική δράση μίας οργάνωσης, που οδήγησε την ανθρωπότητα σε έναν δεύτερο μεσαίωνα. Μέσα στο παιχνίδι θα συναντήσουμε αληθινούς ιστορικούς χαρακτήρες, όπως τον "Αδιάφθορο" **Eliot Ness**, τον ντετέκτιβ **Peter Merylo**, ο οποίος είχε πρωτοξεκινήσει την έρευνα για τον "Torso Killer", την **Elizabeth Short**, που κινδυνεύει και πάλι από τον ψυχοπαθή δολοφόνο και άλλους, που αφήνουμε να αναγνωρίσετε μόνοι σας.





Το σενάριο

Η ιστορία ξεκινά το 1941, στο Cleveland. Ο νεαρός πράκτορας **Jim Pearson**, δηλαδή εσείς, ξεκινά την έρευνά του για την πιθανή παρουσία πρακτόρων του "Πέμπτου Ράιχ" στην Αμερική. Οι έρευνές του όμως θα τον φέρουν αντιμέτωπο με κάτι περισσότερο καταστροφικό, που φαίνεται να σχετίζεται με μυστηριώδεις δολοφονίες και υπερφυσικές δυνάμεις. Δύσκολα τα πράγματα για τον νεαρό πράκτορα, ο οποίος δεν μπορεί να εμπιστευτεί σχεδόν κανένα μέχρι αποδείξεως



που εναντίου. Ο προκάτοχός του στην έρευνα, **Walter Pensky**, βρίσκεται υπό ιατρική παρακολούθηση, εφόσον απ' ότι λένε η ψυχική του ισορροπία διαταράχτηκε από τον φόρτο εργασίας. Τα πράγματα όμως είναι μάλλον διαφορετικά... Υψηλά ιστάμενα κυβερνητικά στελέχη, δείχνουν να καλύπτουν την υπόθεση, στέλνοντας τον "επικίνδυνο" και καθόλα υγιέστατο Walter Pensky στην απομόνωση ενός σανατορίου... Ποια τύχη θα έχει άραγε ο Jim Pearson στις έρευνές του; Το παιχνίδι είναι γεμάτο γρίφους, τους οποίους πρέπει να λύσει ο Jim Pearson, αν θέλει να μπει στα έγκατα της μυστικιστικής οργάνωσης, που θα τον οδηγήσει στην αποκάλυψη του φριχτού "Torso killer". Ο Β' Παγκόσμιος Πόλεμος τον αναγκάζει να σταματήσει τις έρευνές του. Μετά το τέλος του, ο Jim Pearson βρίσκεται πάλι στα ίχνη της οργάνωσης, αυτή τη φορά αναζητώντας προσωπικά να λύσει την υπόθεση. Η ζωή του έχει πλέον "ποτιστεί" από τη συνωμοσία της Μαύρης Ντάλια... Το παιχνίδι όπως προαναφέραμε, αποτελείται από εκπληκτικά γραφικά, τύπου FMV, τα οποία μας επιτρέπουν να παρακολουθούμε την εξέλιξη μίας πραγματικής χολιγουντιανής ταινίας, με ήρωες εμάς τους ίδιους. Μέσα στους χαρακτήρες θα συναντήσουμε και γνωστούς ηθοποιούς όπως τον Dennis Hopper, στον ρόλο του Walter Pensky, καθώς και τους Teri Garr και Darren Eliker, γνωστοί από σειρές και τηλεοπτικές ταινίες. Για κάθε τοποθεσία που επισκεπτόμαστε υπάρχει ένα μικρό βίντεο εποχής, (εξαιρετικές είναι οι σπάνιες σκηνές που περιγράφουν τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο). Τα μουσικά θέματα της ταινίας-παιχνιδιού είναι εκπληκτικά δεμένα με το ίδιο το παιχνίδι. Οι γρίφοι, πρέπει να αναφέρουμε ότι είναι εξαιρετικής δυσκολίας, παρουσιάζονται όμως κατά τέτοιο τρόπο που σχεδόν μας προτρέπουν να τους λύσουμε. Η ατμόσφαιρα μυστήριου είναι διάχυτη σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού. Μην ξεχνάτε ότι κάπως έτσι αισθάνθηκαν οι ντετέκτιβς που ανέλαβαν αυτές τις άκρως επικίνδυνες υποθέσεις. Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι πολύ απλός: περιστρέφεστε στην οθόνη, αντικρίζοντας ρεαλιστικά το περιβάλλον. Σημαντικά στοιχεία του παιχνιδιού κρύβονται όπου μπορείτε να φανταστείτε: σε ταβάνια, πατώματα, στην παραμικρή γωνία. Τα αντικείμενα μπαίνουν αυτόματα στο inventory, από τη στιγμή που θα τα δει ο Jim Pearson. Η κυκλοφορία στην πόλη του Cleveland γίνεται μέσω της λειτουργίας world map, όπου επιλέγετε το μέρος που θέλετε να επισκεφτείτε. Τι άλλο θα μπορούσαμε να πούμε γι' αυτό το συγκλονιστικό, ρεαλιστικό παιχνίδι που έχει βγει μέσα από την πραγματική ζωή;

MLS multimedia

Η MLS Πληροφορική Παρουσιάζει

Η τύχη του γαλαξία στα χέρια σου

ΑΠΟΔΡΑΣΗ
R U N A W A Y

ΤΟ Νº1
ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Στο μακρινό μέλλον, πολλοί αρχηγοί παράνομων οργανώσεων συμμαχούν με σκοπό την κατάκτηση του σύμπαντος. Εχοντας ήδη καταφέρει σε μικρό χρονικό διάστημα να θέσουν υπό τον πλήρη έλεγχό τους το ηλιακό σύστημα, έχουν αποδείξει τη δύναμή τους. Μια από τις προσπάθειες που έκανε η κεντρική άμυνα του Γαλαξία για να εμποδίσει την εξάπλωσή τους, ήταν να στείλει κατασκόπους με σκοπό να μάθει τα μελλοντικά τους σχέδια. Δυστυχώς όμως αυτοί εντοπίστηκαν αμέσως και οδηγήθηκαν σε φυλακές υψίστης ασφαλείας στον πλανήτη Αρη.
Τώρα εσύ παίρνεις τη θέση αυτών των κατασκόπων στην προσπάθειά τους να αποδράσουν και να διαφύγουν εκτός των συνόρων του ηλιακού μας συστήματος, ώστε να μεταβιβάσουν τις πληροφορίες που έχουν συλλέξει.
Μόνος σου ή σε συνεργασία με έναν άλλο συνάδελφό σου επιβιβάζεσαι στο σκάφος σου και αρχίζεις την απόδραση.

ΠΕΡΙΕΧΕΙ:

- Πολυώρο συναρπαστικό gameplay.
- Pre-rendered γραφικά
- 13 πίστες οριζοντίου και καθέτου scrolling.
- 14 διαφορετικά θανατηφόρα όπλα για κάθε παίκτη.
- 5 μεγάλα αντίπαλα σκάφη.
- Μέχρι και 47 διαφορετικά παράλληλα scrolling.
- Δυνατότητα παιχνιδιού δύο παικτών ταυτόχρονα.
- Εντυπωσιακές κινηματογραφικές σκηνές.
- Χιλιάδες καρέ κίνησης.
- Δυνατότητα αγοράς όπλων και extra ζωών στο τέλος κάθε επιπέδου.
- Ηχητικά και φωνητικά εφέ.
- Καταπληκτική μουσική ποιότητας CD.

Είπαν:

Περιοδικό RAM

"...(η απόδραση) είναι ένα παιχνίδι που μπορεί άνετα να σταθεί δίπλα στα αντίστοιχα αγγλικά και αμερικάνικα παιχνίδια δράσης και να προσφέρει ελληνικά μενού και την ικανοποίηση ότι επιτέλους μπορέσαμε ως Έλληνες να παράγουμε ένα παιχνίδι επαγγελματικών προδιαγραφών από το μηδέν και όχι μεταφράζοντας καποιον ξένο τίτλο."

Περιοδικό ROM

"...Το πρώτο ελληνικό παιχνίδι δράσης, εκατό της εκατό, είναι πραγματικότητα. Μια περιπέτεια με διαστημική υπόθεση και πολύ καλά γραφικά είναι αποτέλεσμα της συνεργασίας της MLS με τη Cybertech."

Περιοδικό Games

"...Η απόδραση είναι ένας πολύ καλός τίτλος που αξίζει να τον αποκτήσετε. Άλλωστε, είναι και θέμα πατριωτισμού, αφού στην Απόδραση όλες οι εντολές είναι γραμμένες στα ελληνικά. Προλάβετε λοιπόν να αποδράσετε πριν από το τέλος του παιχνιδιού."

MLS multimedia

ΧΟΝΔΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ ΤΙΤΛΩΝ
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: MLS ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ Α.Ε.
ΕΔΡΑ: ΑΛ.ΠΑΠΑΝΑΣΤΑΣΙΟΥ 34-54639-ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
ΤΗΛ: 031/868900,845845- FAX: 031/868912
ΥΠΟΚ/ΜΑ ΑΘΗΝΩΝ: ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 32-10433-ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ: 01/5224152,5247930- FAX: 01/5247930
e-mail :**mail@mls.gr** Web Page: **http://www.mls.gr**



Απόδραση

του Νίκου Ζωγόπουλου

HOUSE: MLS Multimedia/Cybertech

FORMAT: PC CD-ROM

REQUIREMENTS: 486DX-4/133, 8MB Ram, CD-ROM 4x, 10MB HD, Soundcard

ΔΙΑΘΕΣΗ: MLS Multimedia

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
Fire, fire!

ΓΡΑΦΙΚΑ...........73%
ΗΧΟΣ..................80%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ.......85%
ΑΝΤΟΧΗ............81%
ΓΕΝΙΚΑ: 80%

Τα 2D shoot'em up παιχνίδια είναι μια κατηγορία παιχνιδιών που έχει παραμεληθεί αρκετά από τις εταιρείες software (έχω να δω ένα καλό shoot em up από την εποχή του Raptor!). Από την άλλη πλευρά, υπάρχουν αρκετοί gamers που είναι ιδιαίτερα φανατικοί με αυτήν την κατηγορία παιχνιδιών. Εμείς (που ανήκουμε επίσης στην παραπάνω κατηγορία) θα σας παρουσιάσουμε υπερήφανα το πρώτο 100% Ελληνικό παιχνίδι. Ναι φίλτατοι αναγνώστες είναι γεγονός! Η Ελληνική παραγωγή software επεκτείνεται συνεχώς και τελικά φτάσαμε (επιτέλους) στο σημείο να βγάζουμε και εμείς παιχνίδια. Τώρα θα αναρωτιέστε πόσο καλό είναι, έτσι; Διαβάστε το review για να βγάλετε και εσείς τα συμπεράσματά σας.



Το "Απόδραση" είναι όπως θα αντιληφθήκατε ένα παιχνίδι shoot em up. Η ιστορία του είναι η εξής: Στο μακρινό μέλλον, πολλοί αρχηγοί παρανόμων οργανώσεων συμμαχούν με σκοπό την κατάκτηση του σύμπαντος. Μάλιστα, σε σχετικά μικρό χρονικό διάστημα έχουν ήδη καταφέρει να ελέγχουν το ηλιακό μας σύστημα. Η κεντρική άμυνα του Γαλαξία αποφάσισε να στείλει κατασκόπους με σκοπό να μάθουν τα μελλοντικά σχέδια των παρανόμων. Ομως αυτοί εντοπίστηκαν και φυλακίστηκαν στις φυλακές υψίστης ασφαλείας του Αρη. Εσείς παίρνετε τον ρόλο αυτών των κατασκόπων, και προσπαθείτε να δραπετεύσετε από τις φυλακές, έτσι ώστε να μεταβιβάσουν τις πληροφορίες που ήδη είχαν συλλέξει πριν συλληφθούν. Αυτά τα ολίγα όσον αφορά την ιστορία. Σίγουρα το σενάριο δεν είναι και τίποτε φοβερό, αλλά έτσι κι αλλιώς στα περισσότερα τέτοια παιχνίδια, το σενάριο υφίσταται μόνο και μόνο για να δικαιολογεί την ύπαρξη του παιχνιδιού. Περνάμε τώρα στην ουσία. Κατ' αρχήν να πούμε πως το παιχνίδι μας έρχεται σε cd και τρέχει από αυτό χωρίς να κάνετε εγκατάσταση. Βέβαια χρησιμοποιεί τον σκληρό δίσκο, αλλά εγκατάσταση δεν θα κάνετε. Ξεκινώντας το, θα δείτε τα λογότυπα των εταιρειών που δούλεψαν για το παιχνίδι αυτό. Υστερά θα δείτε μια εντυπωσιακή 3D rendered εισαγωγή, και θα μπείτε στο κυρίως menu (ή μενού για να το πώ και πιο... Ελληνικά!). Από το κεντρικό μενού, μπορείτε να ρυθμίσετε το επίπεδο λεπτομέρειας (Γιατί δεν διαθέτει



ανάλυση 640 x 480 κύριοι;), καθώς και τα πλήκτρα κίνησης και την κάρτα ήχου. Αυτές είναι όλες κι όλες οι ρυθμίσεις. Από εκεί και πέρα... απλά παίζετε. Το παιχνίδι διαθέτει άφθονες εμβόλιμες σκηνές (πάντα 3D rendered) που θα χορτάσουν και τον πιο απαιτητικό. Εσείς βλέπετε τη δράση από το πλάι και υπάρχουν πίστες όπου η κίνηση είναι οριζόντια, αλλά σε μερικές υπάρχει κάθετο scrolling. Το



πρώτο πράγμα που θα προσέξετε θα είναι η γρήγορη και ομαλή κίνηση της οθόνης (το scrolling που λέγαμε προηγουμένως). Αυτό είναι ένα ιδιαίτερα ευτυχές γεγονός γιατί αλλιώς θα είχατε μεγάλο πρόβλημα. Δυστυχώς οι εχθροί βγαίνουν από παντού και σε συνδυασμό με τη μάλλον μεγάλη ταχύτητα του παιχνιδιού θα σας κάνει να χάσετε το πολύ σε 20 δεύτερα! Μην ανησυχείτε όμως, αυτό θα συμβεί στα πρώτα παιχνίδια. Μετά από λίγη προ-

πόνηση θα τα καταφέρνετε πολύ καλύτερα. Καθώς προχωράτε, πολλοί εχθροί που θα καταστρέφετε θα σας αφήσουν κάποια power ups που αν τα μαζέψετε θα βελτιώσετε τα όπλα σας. Επίσης θα δείτε ότι πολλοί εχθροί θα αφήνουν κάτι στρογγυλά αντικείμενα. Αυτά είναι μονάδες credits που θα σας επιτρέψουν να αγοράσετε έξτρα όπλα στο τέλος της πίστας (αν φτάσετε!). Τέλος να πούμε πως τα όπλα είναι πάρα πολλά (14 για τον κάθε παίκτη) και είναι αναγκαίο να μαζεύετε οτιδήποτε βλέπετε γιατί όσο πιο πολλά όπλα έχετε, τόσο πιο μακριά θα φτάσετε. Εσείς διαθέτετε 2 ζωές, και φυσικά δεν καταστρέφεστε αν "φάτε" μια σφαίρα. Υπάρχει δείκτης ενέργειας που μειώνετε όταν σας χτυπάει κάποιος εχθρός, και αν φτάσει στο μηδέν... Μπουμ! Ευτυχώς όμως, υπάρχουν κάποια items που αν τα πάρετε θα αναπληρώσουν μέρος της ενέργειάς σας, έτσι ώστε να καθυστερήσετε το μοιραίο. Αν χάσετε, χάνετε και τα όπλα που έχετε γι' αυτό καλό θα είναι να είστε ιδιαίτερα προσεκτικοί. Αν παρ' όλα αυτά, το παιχνίδι σας φαίνεται δύσκολο, τότε βρείτε ένα γενναίο φίλο σας, και ορμήστε στη μάχη μαζί, αφού το παιχνίδι υποστηρίζει 2 Players mode. Αλλο ένα ωραίο στοιχείο του παιχνιδιού είναι πως μπορείτε να επιλέξετε ανάμεσα σε δύο σκάφη, τα οποία διαφέρουν μεταξύ τους. Το ένα είναι πιο ευέλικτο ενώ το άλλο διαθέτει μεγαλύτερη δύναμη πυρός (είναι όμως σημαντικά πιο αργό). Διαλέγετε και παίρνετε. Περνώντας τώρα στα τεχνικά σημεία, θα ξεκινήσω όπως πάντα από τα γραφικά. Τα γραφικά λοιπόν είναι μέτρια. Δεν είναι άσχημα, αλλά δεν είναι και τίποτε ιδιαίτερο. Πάντως κάνουν καλά τη δουλειά τους, ενώ ευτυχώς η κίνηση των sprites γίνεται μέσω αρκετών frames. Το scrolling είπαμε πως είναι αρκετά καλό και ρευστό, ενώ διαθέτει και πολλαπλά επίπεδα κίνησης, πράγμα αρκετά εντυπωσιακό. Γενικά τα γραφικά μπορεί να μην είναι κορυφαία, αλλά πάντως είναι ευχάριστα και δεν πρόκειται να μπερδεύονται μεταξύ τους, ενώ επίσης όμορφες είναι οι εκρήξεις των εχθρών. Ο ήχος του παιχνιδιού αξίζει ιδιαίτερης μνείας, μια και είναι πολύ καλός, ιδιαίτερα στη μουσική το παιχνίδι "πετάει". Το μουσικό θέμα θυμίζει πολύ ταινία του Hollywood με το θριαμβευτικό και ρυθμικό μοτίβο να κλέβει την παράσταση. Τα ηχητικά εφφέ κυμαίνονται σε συνηθισμένα επίπεδα. Το gameplay τώρα είναι ένας τομέας που το παιχνίδι θα μπορούσε να τα καταφέρει και καλύτερα, αλλά ακόμα και έτσι όπως είναι θα ικανοποιήσει τον παίκτη. Βασικά, το (μοναδικό) πρόβλημα του gameplay είναι η αυξημένη δυσκολία, που απαιτεί από τον παίκτη να μην κάνει λάθη, γιατί θα αποβούν μοιραία, και μάλιστα πάρα πολύ γρήγορα!







Παρ' όλα αυτά όμως, το παιχνίδι θα σας κρατήσει αρκετό καιρό μαζί του, αρκεί να του δώσετε την ευκαιρία. Πιστεύω πάντως (αντικειμενικά, μην νομίζετε πως το παρουσιάζουμε καλύτερο επειδή είναι Ελληνική δουλειά) πως το "Απόδραση" δεν είναι άσχημο παιχνίδι, απεναντίας πρόκειται για μια καλή και φιλόδοξη δουλειά. Αν βελτιωθεί λίγο στα γραφικά, και στο gameplay, τότε θα μπορούμε να μιλάμε για ένα shoot'em up που θα μπορεί να "χτυπήσει" και τις παραγωγές των μεγάλων εταιρειών. Οσοι πάντως θα θέλατε να έχετε στη συλλογή σας ένα συμπαθητικό παιχνίδι τότε ρίξτε του μια ματιά.
Πιστεύω πως αξίζει τον κόπο. Εμείς από την πλευρά μας θα θέλαμε να επικροτήσουμε την όλη προσπάθεια και τους ανθρώπους που εργάστηκαν για να υλοποιηθεί το παιχνίδι αυτό, και να τους πούμε πως θα περιμένουμε για review και το "Απόδραση ΙΙ"!



Incubation

του Νίκου Ζωγόπουλου

HOUSE: Blue Byte

FORMAT: PC CD-ROM

REQUIREMENTS: Pentium 90, 16MB Ram, SVGA PCI, Win95, DirectX

ΔΙΑΘΕΣΗ: PLOTLINE

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
They're coming through the walls! Somebody help us......

ΓΡΑΦΙΚΑ...........88%
ΗΧΟΣ.................91%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ.......89%
ΑΝΤΟΧΗ...........87%

ΓΕΝΙΚΑ: 89%

Τον τελευταίο καιρό, ο χώρος του κινηματογράφου μοιάζει να έχει καταληφθεί από ψύχωση με τις ταινίες science fiction. Θα θυμάστε βέβαια τα Indepedence day, Arrival, και πιο πρόσφατα τα Starship Troopers και Alien 4. Φαίνεται πως οι άνθρωποι δεν συμπαθούν και τόσο τους εξωγήινους. Το Incubation είναι ένα παιχνίδι που θα αρέσει σε όλους όσους θα ήθελαν να είναι στη θέση της Helen Ripley στο Alien. Αποκομμένοι και μόνοι ενάντια στους κακούς εξωγήινους. Και ο μόνος σύμμαχός θα είναι το όπλο σας!

Τα turn based παιχνίδια στρατηγικής ουσιαστικά ξεκίνησαν από το ένδοξο XCOM. Πρόκειται για μια κατηγορία παιχνιδιών που έχουν πολλά κοινά στοιχεία με το κλασικό σκάκι. Πρέπει να μελετάτε προσεκτικά τις κινήσεις σας, να προβλέπετε τις κινήσεις των αντιπάλων σας, και να έχετε πάντα εναλλακτική λύση για να μην στριμωχτείτε σε καμιά γωνιά. Στο Incubation αναλαμβάνετε μια ομάδα commandos (α λα Starship troopers) και πρέπει να ξεκαθαρίσετε μια ολόκληρη βάση από τους εισβολείς. Στην αρχή ελέγχετε δύο στρατιώτες, και έναν αξιωματικό που είναι ο επικεφαλής (εσείς δηλαδή). Μπορείτε να βλέπετε τη δράση από τρεις διαφορετικές οπτικές γωνίες, πράγμα που δίνει στο παιχνίδι μεγάλη ευελιξία. Συγκεκριμένα βλέπετε την πίστα, είτε από πλήρη κάτοψη, είτε από προοπτική 45 μοιρών από ψηλά, και το καλύτερο, από προοπτική πρώτου προσώπου (όπως στο Doom). Οι μονάδες σας ελέγχονται πολύ απλά, και θα χρειαστεί να χρησιμοποιείτε μόνο το



mouse. Οι αλλαγές των οπτικών γωνιών γίνονται ταχύτατα και θα σας εντυπωσιάσει σίγουρα το στοιχείο αυτό. Στο panel σας όμως υπάρχουν και άλλα χρήσιμα πράγματα. Κατ' αρχήν υπάρχει το scanner σας (Alien style) που σας δείχνει που και σε ποια απόσταση υπάρχουν aliens. Κάθε στρατιώτης σας διαθέτει κάποιες "μονάδες" που αντιστοιχούν στις κινήσεις του στον κάθε γύρο που παίζετε. Για παράδειγμα, έχει ένας στρατιώτης σας 3 μονάδες. Για να κάνετε 1 βήμα χρησιμοποιεί μία, για 2 βήματα 2, κ.λ.π. Επίσης μία μονάδα χρειάζεται για να πυροβολήσει. Αφού χρησιμοποιήσετε τις μονάδες σας όσο πιο σοφά νομίζετε, και αφού τελειώσετε με τους στρατιώτες σας, μετά κινούνται τα aliens. Να ξέρετε πως το ίδιο ισχύει και για αυτά, με τη διαφορά όμως πως εσείς δεν ξέρετε πόσες μονάδες έχουν. Ομως μετά από μερικά





παιχνίδια θα μάθετε εμπειρικά πόσο περίπου κινούνται. Βέβαια να σημειώσω εδώ πως τα aliens δεν είναι μόνο ένα είδος. Υπάρχουν συνολικά 11 είδη εξωγήινων, καθένας με διαφορετικά πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα. Μην αγχώνεστε, στο manual του παιχνιδιού υπάρχει αναλυτική παρουσίασή τους. Οσο προχωράτε και σκοτώνετε τα

aliens, οι φαντάροι σας θα αποκτούν βαθμούς εμπειρίας. Αυτό είναι ιδιαίτερο σημαντικό, γιατί αν δεν ανέβει η εμπειρία των στρατιωτών, δεν πρόκειται να σκοπεύουν καλά (και το να χάσει κάποιος μία βολή, είναι άσχημο πράγμα, ιδιαίτερα αν τελειώνουν και τα πυρομαχικά), αλλά και χωρίς τους βαθμούς αυτούς, δεν θα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε καλύτερα όπλα. Τα όπλα είναι πολλά και διάφορα. Υπάρχουν από απλά πιστόλια, μέχρι κανόνια laser, ενώ φυσικά υπάρχει και εξοπλισμός όπως ασπίδες διαφόρων αντοχών, scanners μεγαλύτερου βεληνεκούς, jetpack, λοστοί, φαρμακεία, και πολλά άλλα. Θα πρέπει να τα χρησιμοποιείτε με σύνεση, και φυσικά να τα αγοράζετε με προσοχή, γιατί μια λάθος επιλογή μπορεί να σας κοστίσει πολύ παραπάνω από απλά τα χρήματα που κοστίζει. Οι πίστες, είναι κάποιοι χώροι, μικροί σχετικά σε μέγεθος, και ποικίλουν σε είδη. Υπάρχουν αποθήκες, βάσεις προσγείωσης διαστημικών σκαφών, ιατρεία, και γενικά οτιδήποτε θα έβλεπε κανείς σε μία διαστημική βάση. Το Incubation είναι ένα παιχνίδι που βασίζεται κυρίως στην ατμόσφαιρα που έχει. Οταν θα κάνετε μάχες θα "μπείτε" τόσο πολύ μέσα στο παιχνίδι που δύσκολα θα ξεκολλήσετε. Η αγωνία και το suspense κάνουν έντονη την παρουσία τους, και σε πολλά σημεία θα νιώσετε και οι ίδιοι σαν να σας κυνηγάνε τα aliens. Περνώντας τώρα στα γραφικά, αυτά είναι 3D, και κινούνται πολύ καλά, αρκεί να έχετε μια καλή κάρτα γραφικών, ενώ υποστηρίζονται και 3Dfx κάρτες. Ο σχεδιασμός των levels είναι πολύ όμορφος, με πειστικά και καλοφτιαγμένα γραφικά, που θα σας ικανοποιήσουν στο έπακρο. Τα aliens δεν δείχνουν και πάρα πολύ τρομακτικά, αλλά θα κάνουν καλά τη δουλειά τους. Ο ήχος είναι ΦΟΒΕΡΟΣ! Η μουσική ειδικά θα σας πωρώσει, κυρίως λόγω του ότι η μελωδία είναι πολύ Hollywoodιανή και με θριαμβευτικό ρυθμό, σε στιλ "θα πεθάνουμε για την πατρίδα". Πάντως είναι καταπληκτική. Τώρα όσον αφορά το gameplay, εδώ τα πράγματα είναι περίεργα. Αν σας αρέσουν τα real time παιχνίδια στρατηγικής, τότε μάλλον το Incubation θα σας απωθήσει. Αν όμως σας άρεσε το XCOM και το Syndicate, τότε το Incubation είναι μια απαραίτητη αγορά για εσάς. Πιστεύω πάντως πως ακόμα και αν δεν σας αρέσουν τα turn based strategy games, καλό θα ήταν να του ρίξετε μια ματιά γιατί αξίζει πραγματικά τον κόπο. Αν και η δυσκολία του είναι μάλλον αυξημένη (έχασα μετά από 3,5 ώρες παιχνιδιού στο πέμπτο μόλις level), παρ' όλα αυτά το παιχνίδι είναι χωρίς αμφιβολία πολύ καλό. Η ατμόσφαιρά του, τα γραφικά του και ο πραγματικά απερίγραπτος ήχος του, το κάνουν έναν φοβερό ανταγωνιστή στην αγορά των strategy games, κι ας είναι και turn based. Πάντως



πιστεύω πως ακόμα και η θεματολογία του (οι μάχες για επιβίωση με τα aliens δηλαδή) είναι αφ' ενός "μέσα" στον ρυθμό της μόδας, αλλά και πολύ περισσότερο πρωτική από ότι άλλων παιχνιδιών που μάχεστε άνθρωποι εναντίον ανθρώπων. Δεν πρόκειται να χτίσετε τίποτε, ούτε να επισκευάζετε κτίρια και άλλες τέτοιες σάχλες.

Απλά πολεμάτε, και φροντίστε να πολεμήσετε όσο καλύτερα μπορείτε, γιατί αλλιώς θα καταλήξετε σε μαύρη πλαστική σακούλα. Αλλά από την άλλη πλευρά, ποιος θέλει να ζήσει για πάντα;







The Great BATTLES of HANNIBAL

Great Battles of Hannibal

του Αωτώνη Μαύρου

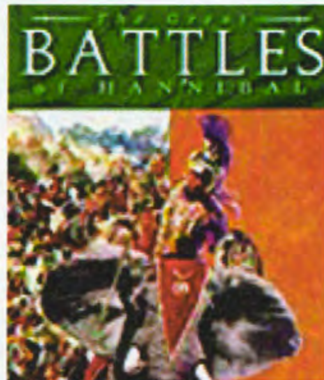
HOUSE:	Intaractive Magic
FORMAT:	WIN 95 CD-ROM
REQUIREMENTS:	Pentium 90, 16 MB RAM, 80 MB RAM, SVGA
ΔΙΑΘΕΣΗ:	CD-MEDIA

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
Αν δεν το πάει για βροχή, μάλλον θα χιονίσει...

ΓΡΑΦΙΚΑ	80%
ΗΧΟΣ	90%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80%
ΑΝΤΟΧΗ	85%

ΓΕΝΙΚΑ: 82%

Εδώ λοιπόν έχουμε τα εξής: 1. Ενα παιχνίδι στρατηγικής, συνέχεια του Great Battles of Alexander, ένα παιχνίδι με σχετικά καλές κριτικές και την Interactive Magic, μία εταιρεία που μας έχει συνηθίσει, σε κάτι καλύτερο κάθε φορά... Τελικά μάλλον, η ειδικότητα της εταιρείας είναι οι εξομοιωτές πτήσης. Και αυτό γιατί για παιχνίδι στρατηγικής, το GREAT BATTLES OF HANNIBAL θα λέγαμε ότι απλά, δεν μας απογοήτευσε. Αλλά δύσκολα θα το βάζαμε στα καλύτερα του είδους... Ας δούμε όμως τα πράγματα πιο αναλυτικά...



Στο review που κάναμε στο Sid Meyer's Gettysburg θέσαμε ένα βασικό ερώτημα. Τελικά ποια είναι τα στοιχεία που κάνουν ένα παιχνίδι στρατηγικής να είναι αρκετά καλό; Τελικά δεν είναι μόνο τα γραφικά, ο ήχος, η ταχύτητα και ο χειρισμός. Αν τα έχει όλα αυτά, με τον ανταγωνισμό των εταιρειών σήμερα, απλά καταφέρνει να είναι ένα επίπεδο πάνω από το μέτριο... Αλλά για να γίνεις ένας από τους καλύτερους, σίγουρα θέλει κάτι πιο πολύ... Θέλει να έχεις και την ευστροφία, να παρουσιάσεις μία δουλειά, διαφορετική από τις υπόλοιπες. Αλλά και να παρουσιάσεις ένα έξυπνο σκηνικό, που να κρατάει το ενδιαφέρον ζωντανό...



Το GREAT BATTLES OF HANNIBAL μάλλον δεν τα κατάφερε και πολύ καλά σε αυτόν τον τομέα...Η ιστορία είναι πάνω κάτω γνωστή. Βέβαια δεν είναι και τόσο ακουσμένη όσο οι εκστρατείες του Αλέξανδρου, ούτε τόσο πολύ κοντά μας όσο ο 2ος παγκόσμιος πόλεμος. Αλλά αυτό δεν νομίζω ότι παίζει και πολύ μεγάλο ρόλο.

Ο Εμφύλιος πόλεμος στην Αμερική είναι σίγουρα πιο μακριά από εμάς.. Αλλά είδατε τι σημαίνει... the ultimate strategic... Τέλος πάντων... θα προσπαθήσω να αφήσω τις συγκρίσεις έξω από αυτό το review...Η ιστορία έχει ως εξής:

Εσείς έχετε τον έλεγχο του στρατού των Μακεδόνων και των Καρχηδονίων με αρχηγό τον στρατηλάτη Αννίβα, και προσπαθείτε να φέρετε σε πέρας τη μεγάλη επιχείρηση της "Ανάβασης του Αννίβα". Να καταφέρετε δηλαδή, να μπείτε στη Ρώμη με τους δυνατούς σας ελέφαντες και να καταλάβετε τη Ρωμαϊκή Αυτοκρατορία. Το σύστημα του στρατού σας, βασίζεται στην αποτελεσματική χρήση του συνδυασμού των όπλων μαζί με τη δύναμη των σωμάτων φάλλαγας και με αιχμή την ικανότητα αιφνιδιασμού που είχαν οι δυνάμεις του ιππικού. Αντίθετα οι Ρωμαίοι, βασίζονται στην πειθαρχία και την ευελιξία τους, και ιδιαίτερα στην πασίγνωστη παράταξη της ασπίδας, που ήταν το καλύτερο σύστημα άμυνας και άμεσης επίθεσης! Κάτι σαν τα συστήματα του Ιωαννίδη δηλαδή! Αλλά τελικά όπως ο ξανθός, έτσι και οι Ρωμαίοι δεν στάθηκαν αρκετά δυνατοί! Πάντα υπάρχει κάποιος Αννίβας-Ντούσαν! Αλλά αυτά δεν είναι της παρούσης... Ολα καλά ως εδώ. Η βασική ιδιαιτερότητα όμως του παιχνιδιού κρύβεται κάπου ανάμεσα στην πραγματική ιστορία και την απεικόνισή της στον σκληρό δίσκο. Και αυτό γιατί επειδή μιλάμε για μάχες που εξελίχτηκαν πολύ πριν ακόμη και την εποχή του Αλέξανδρου, και στη συνέχεια έγινε όλο και πιο πολύπλοκη, τα όπλα που χρησιμοποιήθηκαν είναι συνέχεια μεταβαλλόμενα, αλλά το ίδιο συμβαίνει και με τις στρατηγικές και τις τεχνικές. Ετσι το κάνουν αρκετά δύσκολο ακόμη και για τους πιο έμπειρους... Εξαιτίας της περίεργης τοποθεσίας

των μαχών και τις ειδικές ικανότητες κάθε μονάδας πρέπει ακόμη και ο πιο έμπειρος σε παιχνίδια στρατηγικής, να ξεκινήσει από το εκπαιδευτικό quickstart. Ο παίκτης που θα μπει να δει τι γίνεται, μάλλον δεν θα καταλάβει και πολλά πράγματα και θα καταλήξει στο εγχειρίδιο για μία καλή μελέτη...

ΤΟ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ

Το εγχειρίδιο, έχει μία συνολική παρουσίαση του παιχνιδιού, σε αρκετά καλό επίπεδο. Το πρώτο κεφάλαιο αφιερώνεται αποκλειστικά στο σύστημά σας και στην εγκατάσταση. Ολες ανεξαιρέτως οι ρυθμίσεις που μπορούν να γίνουν, επεξηγούνται πλήρως, κατανοητά και από την αρχή! Αυτό βέβαια είναι κάτι αρκετά καλό. Γνωρίζεις από την αρχή το τι πρέπει να κάνεις και το κάνεις χωρίς ιδιαίτερα προβλήματα. Το δεύτερο κεφάλαιο, είναι περίπου 20 σελίδες και αναφέρεται στο quickstart με τις πρώτες βασικές οδηγίες, αλλά και σε όλες τις δυνατότητες παιχνιδιού που έχετε. Από Internet, Lan, modem, μέχρι και εκστρατείες, μάχες κλπ. Και φυσικά αναφέρονται όλες οι δυνατές επιλογές. Η συνέχεια είναι το ίδιο αναλυτική. Ενα ολόκληρο κεφάλαιο για τη χρήση του interface! Το επόμενο κεφάλαιο είναι από τα πιο βασικά που πρέπει οπωσδήποτε να διαβάσετε! Είναι κεφάλαιο σχεδόν 30 σελίδων και αφιερώνεται αποκλειστικά στις τακτικές μάχης, επεξηγήσεις μονάδων, ρίψη πυρών, αιφνιδιασμούς, υποχωρήσεις, επιδράσεις του εδάφους κλπ.. Ενα κεφάλαιο με λεπτομέρειες ΜΟΝΟ για τις μονάδες και τους ηγέτες τους, ένα κεφάλαιο με τους πίνακες τις μάχης, ένα με όλες τις μάχες και τις συνθήκες τους αναλυτικά... Το εγχειρίδιο παίρνει άριστα!

ΓΡΑΦΙΚΑ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά αμφιλεγόμενα! Και αυτό γιατί ενώ θεωρούνται αρκετά για ένα τέτοιο παιχνίδι, από την άλλη έχουμε δεί άκρως καλύτερα σε παιχνίδια του είδους. Βέβαια αυτό είναι μία καθαρά προσωπική επιλογή! Αν δεν δείτε το παιχνίδι, δεν μπορείτε να έχετε γνώμη. Το βασικό μειονέκτημα βέβαια που υπάρχει είναι ότι με την επιλογή animation η ταχύτητα του παιχνιδιού μας θυμίζει τη χελώνα του Αντερσεν. Πλεονέκτημα βέβαια είναι ότι υπάρχει και η επιλογή off! Αλλά να παίζεις ένα παιχνίδι σε P/166 και να χρειαστεί να κλείσεις το animation; Για σκεφτείτε το... Απογοητευτικό είναι το video (video;) στην αρχή του παιχνιδιού! Αλλα περιμένεις ανοίγοντας και βλέποντας το κουτί και την εγκατάσταση και άλλα βλέπεις στην πορεία...





ΗΧΟΣ

Ο ήχος και η μουσική είναι αρκετά καλά. Και μπορούμε να πούμε ότι είναι μέχρι ένα μεγάλο σημείο ικανοποιητικά.Ενδεικτικά σας αναφέρω κάποιες από τις λειτουργίες του GREAT BATTLES OF HANNIBAL. Η λεπτομέρεια σε όλο της το μεγαλείο! Υπάρχουν Πολεμικές Μονάδες, Αρματα, Ελέφαντες, Βαρύ ιππικό, Βαρύ Πεζικό, Φάλαγγες, Λογχοφόροι, Τρεις Γραμμές από Λεγεώνες, Ελαφρύ Πεζικό, Μεσαίο Πεζικό, Ρωμαϊκό Ιππικό, και Ακροβολιστές. Κάθε στρατός τώρα έχει και τις συγκεκριμένες μονάδες με τις συγκεκριμένες δυνάμεις. Στο εγχειρίδιο θα βρείτε πίνακες, όπου υπάρχουν αναλυτικά στοιχεία για αυτές. Αναλυτικά: Σε πιο στράτευμα ανήκει η μονάδα (Καρχηδόνιοι, Μακεδόνες, Ρωμαίοι, Σελευκίδες, το όνομα της μονάδας, την ποιότητα στρατιωτών, τη δυνατότητα Μετακίνησης, την Ακτίνα Δράσης, τα διαθέσιμα όπλα και το είδος της μονάδας... Αναλυτικότατος πίνακας υπάρχει ακόμη για τους ηγέτες κάθε στρατεύματος, αλλά και για όλα τα είδη του εδάφους..... Τίποτε άλλο; Οι απαιτήσεις του συστήματος, είναι οι αναμενόμενες. Ο υπολογιστής πρέπει να είναι Pentium 90 ή 100 Mhz με Windows 95. Συστήνεται βέβαια Pentium 120 ή ταχύτερος (καταλάβατε ε;). Η μνήμη πρέπει να είναι τουλάχιστον 16 MB RAM (αλλά συστήνονται 24 MB RAM.....). 50 MB ελεύθερο χώρο στον δίσκο και χώρο στο swap file αρχείο. Οι απαιτήσεις βασίζονται στο πόση μνήμη έχει το σύστημά σας.16 MB RAM ===> 80 MB Swap File, 24 MB RAM ===> 75 MB Swap File,32 MB RAM ===> 65 MB Swap File. Χαμός δηλαδή! Η κάρτα οθόνης πρέπει να μία απλή SVGA ή καλύτερη φυσικά. Ακόμη χρειάζεστε mouse και κάρτα ήχου. Το GREAT BATTLES OF HANNIBAL πρέπει να εγκατασταθεί στον σκληρό δίσκο για να παίξετε (!!!) Δεν μπορείτε να παίξετε από το CD ROM.

Τελειώνοντας θα προσπαθήσω να είμαι δίκαιος με το παιχνίδι και με την εταιρεία, που δεν μας έχει συνηθίσει σε αποτυχίες. Το GREAT BATTLES OF HANNIBAL σίγουρα δεν είναι το καλύτερο παιχνίδι στρατηγικής που έχετε δει και έχετε παίξει. Και μιλάω στο σύνολό του... Αλλά σε κάποιους τομείς, είναι ένα από τα πιο δύσκολα και τα καλύτερα που έχετε δει... Γι' αυτό, αν σκέφτεστε να το πάρετε ή όχι, σας προτείνουμε να παρακολουθήσετε κάποιο DEMO πρώτα...





Dreams tO Reality

του Αντώνη Μαύρου

HOUSE: CRYO Interactive Entertainment

FORMAT: PC, WIN 95 CD ROM

REQUIREMENTS: P90, 16 MB RAM, CDROM 4x, SVGA 65.000 colors, SB.

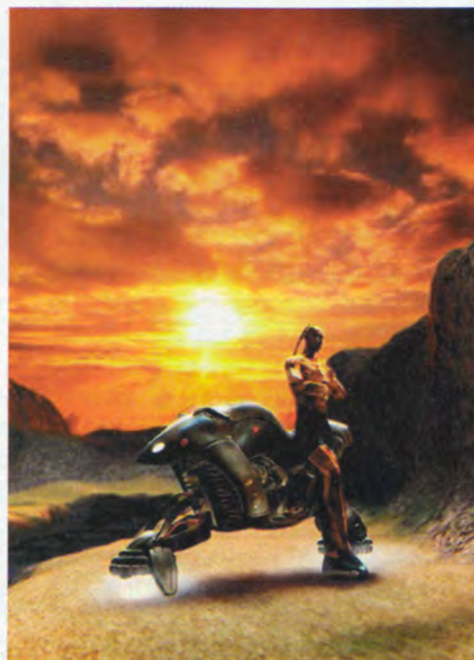
ΔΙΑΘΕΣΗ: PLOTLINE

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
Οταν τα ονειρά σας, γίνονται εφιάλτες....

ΓΡΑΦΙΚΑ...........85%
ΗΧΟΣ...................82%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ.......86%
ΑΝΤΟΧΗ............85%

ΓΕΝΙΚΑ: 80%

Εχετε όρεξη για ένα ακόμη adventure; Η CRYO Interactive Enterntainment μία Γαλλική εταιρεία έφτιαξε για εμάς ένα πολύ καλό adventure, το DREAMS TO REALITY. Ενα 3D adventure καλοφτιαγμένο, στο οποίο οι τεχνικές 3D και Video που χρησιμοποιήθηκαν έδωσαν ένα πραγματικά πολύ καλό αποτέλεσμα. Ας το δούμε όμως πιο αναλυτικά:



Εχουμε λοιπόν, μία πρωτότυπη ιστορία, την ιστορία του Duncan, του πρωταγωνιστή και ήρωά μας. Κάπου στην αρχαία Αίγυπτο, πέντε αρχιερείς ανακαλύπτουν το Μπλε Νερό, την αντανάκλαση της γης στο πηγάδι των ονείρων. Αυτός είναι ο συνδετικός κρίκος ανάμεσα στον πραγματικό κόσμο και τον κόσμο των ονείρων. Σιγά σιγά, οι πέντε αρχιερείς, μαθαίνουν το μπλε νερό και τις δυνάμεις του, και επιτυγχάνουν την αρμονία. Ενας όμως από αυτούς προσπαθεί να χρησιμοποιήσει αυτήν τη δύναμη. Ετσι οι υπόλοιποι, διαλύουν την αρμονία, και τον φυλακίζουν στον πυθμένα του χάσματος. Το σφραγίζουν και με μία πέτρα για να αποφεύγουν τις διαρροές, και τελείωσε! Αυτός, μέσα στο πηγάδι, δημιουργεί το will που είναι άυλο στη γη, αλλά μέσα στον κόσμο των ονείρων έχει υπόσταση από τη συνένωση κομματιών από εφιάλτες.

Το 1988 ένα παιδί πηδάει μέσα σε μία λίμνη και βλέπει το μπλε νερό! Μεταφέρεται στον κόσμο των ονείρων και κατά την επιστροφή του ανακρίνεται για αυτήν την εμπειρία του από κάποιους που αυτοαποκαλούνται "Οργάνωση". Αυτοί είναι κάποιοι που ρίχνονται στον κόσμο των ονείρων που γίνεται το εργαστήριό τους, όπου εκτελούν συνεχώς και περισσότερα διαβολικά πειράματα. Το 1998, δέκα χρόνια μετά, το παιδί, ο Duncan, που η μοίρα του είναι συνδεδεμένη με αυτή του μπλε νερού, ανοίγει ξανά την πύλη των ονείρων. Η ιστορία του παιχνιδιού αρχίζει με την εισαγωγή σας σε ένα κόσμο ονείρων αποτελούμενο από επιπλέοντα φωτεινά νησιά. Μαθαίνετε πως να περπατάτε να πηδάτε και να τρέχετε. Η αποκάλυψη της μαγείας αυτού του κόσμου σας επιτρέπει να πετάτε και να ανακαλύπτετε άγνωστες δυνάμεις. Αργότερα η αρένα και οι τρεις πύλες της σας επιτρέπουν να ανακαλύψετε τη σκιά του κακού. Κάθε πύλη είναι ένα ταξίδι στο χρόνο. Σε κάθε φάση του ταξιδιού σας, η Οργάνωση και το εργαστήριό της θα αποτελούν εμπόδιο. Πριν αφήσετε τον κόσμο των ονείρων, θα πρέπει να αντι-







σας. Για να λύσετε κάποιους γρίφους χρειάζεται να χρησιμοποιήσετε κάποια από αυτά τα αντικείμενα. Ανοίγοντας τον κατάλογο διαχείρισης τη στιγμή που πρέπει να επιλύσετε τον γρίφο, βλέπετε όλα τα αντικείμενα και αυτό που είναι αναγκαίο είναι και πιο φωτεινό... καλό ε; Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, υπάρχει το εικονίδιο κατάστασης στην οθόνη σας. Το εικονίδιο κατάστασης, έχει διαφορετικές μορφές ανάλογα με την ενέργεια που μπορείτε να κάνετε. Αν περνάτε κοντά από κάποιο αντικείμενο, όταν σηκώνετε ένα αντικείμενο,



ακόμη και όταν μπορεί να ανοιχτεί κάποια δίοδος. Το κίτρινο χρώμα σημαίνει ότι η ενέργεια αυτή πρέπει να πραγματοποιηθεί οπωσδήποτε, το πράσινο χρώμα δείχνει μία πράξη που ήδη έχει πραγματοποιηθεί, και ειδικά, ένα σχεδιασμένο εικονίδιο, δείχνει ότι έχετε ήδη πάρει κάποιο αντικείμενο. Οταν πλησιάζετε κάποιο αντίπαλο τέρας, ενεργοποιείται αυτόματα η κατάσταση μάχης. Αυτό βέβαια μπορεί να γίνει και με δική σας εντολή. Κατά τη διάρκεια μιας μάχης αλλάζουν τα επίπεδα της κατάστασης του Duncan. Και γι' αυτό υπάρχει και το ανάλογο εικονίδιο για να έχετε πάντα και τον ανάλογο έλεγχο. Κατά τη διάρκεια της περιπέτειάς σας, θα συναντήσετε κάποιους χαρακτήρες, οι οποίοι θα σας βοηθήσουν στην προσπάθειά σας, δίνοντάς σας συμβουλές. Οτι σας λένε, θα τα βλέπετε και γραμμένα και έτσι δεν πρόκειται να χάσετε τίποτε. Βέβαια αν διαβάζετε αργά, μην σας νοιάζει... μπορείτε να ξαναδείτε, και να ξαναδείτε τον διάλογο όσες φορές θέλετε... Υπάρχει συγκεκριμένο κουμπί και γι' αυτό. Αν βέβαια περάσει κάποιος χρόνος και δεν έχετε ζητήσει την επανάληψη του διαλόγου, αυτό θα εξαφανιστεί.

Το DREAMS TO REALITY είναι ένα παιχνίδι adventure που σίγουρα θα σας κρατήσει το ενδιαφέρον ζωντανό από την πρώτη στιγμή ως το τέλος του. Και είναι και αρκετά εύχρηστο και ευχάριστο. Δεν είναι κουραστικό όπως άλλα παιχνίδια του είδους. Εχει βέβαια και ένα τρωτό σημείο. Στους αρκετά έμπειρους παίχτες των adventure, ίσως φανεί περισσότερο εύκολο από τα συνηθισμένα. Αλλά αυτό ίσως φανεί μόνο σε αυτούς τους παίκτες.

μετωπίσετε την οργάνωση. Το μεγαλειώδες εργαστήριό της και οι εκπληκτικές εφευρέσεις της θα είναι τα τελευταία εμπόδια σε αυτόν τον κόσμο. Αμέσως μετά, θα βρείτε τον δρόμο της επιστροφής στη γη. Τότε είναι που θα τεθεί σε κίνδυνο το σύμπαν. Και τότε είναι που καλείστε εσείς να καταστρέψετε το αρχαίο κακό...

Οπως συνήθως...

Από την πρώτη κιόλας στιγμή, του παιχνιδιού, νιώθεις την ένταση και υπάρχει έντονο το αίσθημα ότι κάτι θα γίνει, ότι κάτι θα συμβεί το αμέσως επόμενο λεπτό! Το σκηνικό άλλωστε είναι πολύ καλά στημένο. Νιώθεις ότι πραγματικά μπορείς να πετάξεις, ότι τρέχεις, ότι περπατάς... Ο Ηχος είναι πολύ καλός, και συμβάλει στο όλο κλίμα.

Το Gameplay είναι καλό, αν εξαιρέσουμε ότι μπορείς να έχεις τον χειρισμό του Duncan μόνο με το πληκτρολόγιο. Παρ' όλα αυτά η κίνηση και η μάχη γίνεται πολύ εύκολα.

Ο κατάλογος διαχείρισης αντικειμένων σας επιτρέπει κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού να ελέγχετε όλα τα αντικείμενα που έχετε πάνω







Extreme Assault

του Σταμάτη Λούβρου

HOUSE: Blue Byte

FORMAT: PC CD-ROM

REQUIREMENTS: 486 DX4/100 MHz, 16 MB RAM, 40 MB HD, 2X CD ROM

ΔΙΑΘΕΣΗ: PLOTLINE

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
Η αναγέννηση των arcade blast 'em ups;

ΓΡΑΦΙΚΑ..........91%
ΗΧΟΣ..................85%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ.......89%
ΑΝΤΟΧΗ............82%

ΓΕΝΙΚΑ: 88%

Όσοι διαθέτετε ένα αργό υπολογιστή σίγουρα νιώθετε παραμελημένοι. Και αυτό γιατί οι εταιρείες ανάπτυξης παιχνιδιών σας ζητούσαν να βάζετε το χέρι πολύ βαθιά στην τσέπη, κάνοντας αναβάθμιση, για να μπορείτε να παίξετε το τελευταίο παιχνίδι τους. Αυτό ίσχυε μέχρι τώρα, αλλά όπως φαίνεται, η Blue Byte έρχεται να ανατρέψει την υπάρχουσα κατάσταση.



Το παιχνίδι μπορεί να κινείται πολύ καλά σε καθαρό Dos ακόμη και αν διαθέτετε ένα αδύναμο μηχάνημα, ωστόσο, αξιοποιεί θαυμάσια την τεχνολογία MMX καθώς και τους επιταχυντές τρισδιάστατων γραφικών. Το σενάριο είναι απλό αλλά σε ένα καθαρόαιμο arcade παιχνίδι, αυτό δεν έχει μεγάλη σημασία. Παρόλα αυτά, εκείνο που πρέπει να, ξέρετε είναι ότι είστε ένας πιλότος που έχει αναλάβει την εξόντωση των εξωγήινων εισβολέων. Ξεκινώντας το Extreme Assault, θα κληθείτε φυσικά να κάνετε την απαραίτητη εγκατάσταση και εδώ ξεκινούν τα προβλήματα. Συγκεκριμένα θα πρέπει να δοκιμάσετε αρκετές διαφορετικές αναλύσεις οθόνης, ενώ το πανάκριβο monitor που αγοράσατε με αιματηρές οικονομίες θα περάσει δύσκολες ώρες. Ας αφήσουμε την γκρίνια και ας αλλάξουμε κλίμα γιατί αν συνεχίσουμε με αυτό το ρυθμό, μάλλον θα αδικήσουμε το Extreme Assault και σίγουρα δεν του αξίζει τέτοια τύχη. Μπορεί να αγανακτήσετε με τις ρυθμίσεις για την οθόνη, αλλά το θέαμα που σας περιμένει δεν μπορείτε να το φανταστείτε. Βρίσκεστε στον αέρα με ένα υπερ-εξοπλισμένο επιθετικό ελικόπτερο τελευταίας τεχνολογίας προσπαθώντας να σκοτώσετε τους κακούς. Αν βαρεθήκατε αυτό το ρόλο, με το Extreme Assault θα νομίζετε ότι παίζετε για πρώτη φορά arcade shoot'em up. Στις πρώτες αποστολές θα διαπιστώσετε με ιδιαίτερη ευχαρίστηση ότι οι αντίπαλοι καταρρίπτονται εξαιρετικά εύκολα χωρίς να χρειάζεται να διαβάσετε ατελείωτα manual για να μάθετε το χειρισμό του σκάφους σας. Είπαμε. Το παιχνίδι είναι καθαρόαιμο arcade. (Όσοι λατρεύετε τα simulation και τίποτα άλλο, γυρίστε από τώρα σελίδα. Αν πάλι θέλετε να μπείτε στο χώρο των arcade και ψάχνετε ένα καλό παιχνίδι, τότε συνεχίστε απτόητοι την ανάγνωση). Στο παιχνίδι μπορείτε να πιλοτάρετε ένα φουτουριστικό ελικόπτερο ή ένα πανίσχυρο άρμα μάχης υψηλής τεχνολογίας, που θα βρείτε στις επόμενες αποστολές. Τα οπλικά συστήματα ποικίλλουν από λέιζερ μέχρι πυραύλους και "έξυπνες" βόμβες. Η συλλογή των power ups εξασφαλίζει τη συνέχιση της αποστολής σας αφού στην πορεία θα βρείτε

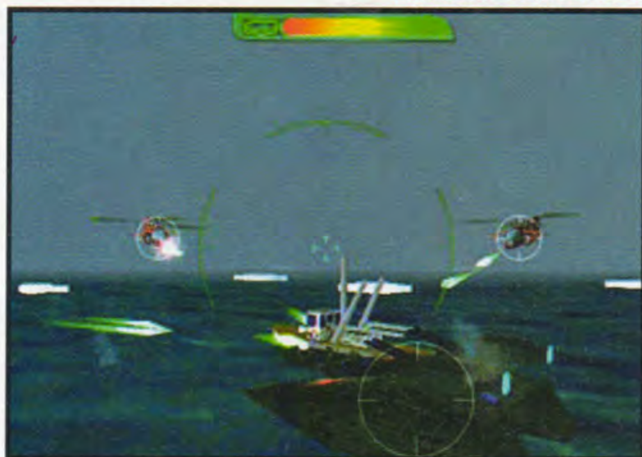


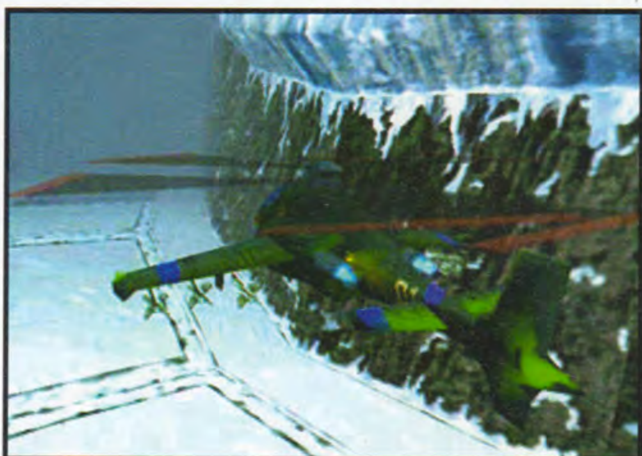




ενισχύσεις θωράκισης, καταστροφικούς πυραύλους κλπ. Ο χειρισμός του ελικοπτέρου σας είναι απροβλημάτιστος και εξοικειώνεστε εύκολα μαζί του, ακόμη και αν είστε πρωτάρηδες στα blast 'em ups αυτού του είδους. Επίσης, ούτε το άρμα σας έχει προβλήματα χειρισμού. Οι αποστολές ποικίλλουν από την απόλυτη καταστροφή... του χώρου,

μέχρι τη διάσωση των αιχμαλώτων και τέλος την εξόντωση του μεγάλου κακού. Εδώ να πούμε ότι δεν έχετε απόλυτη ελευθερία κινήσεων καθώς αν απομακρυνθείτε από το χώρο επιχειρήσεων, το πρόγραμμα σας καλεί να επιστρέψετε γρήγορα εντός των προκαθορισμένων μαχητικών ορίων. Αν κάνετε του κεφαλιού σας, αυτό θα σημάνει το τέλος της αποστολής και φυσικά τη δική σας αποτυχία. Τα γραφικά είναι φτιαγμένα για να προσφέρουν την απόλυτη ευχαρίστηση την ώρα που παίζετε. Αντίθετα με τα περισσότερα τρισδιάστατα παιχνίδια, στο Extreme Assault όταν πλησιάζετε κάποιο αντικείμενο, αυτό δεν παραμορφώνεται άσχημα, ούτε πιξελιάζει. Η Blue Byte χρησιμοποίησε πολύ μικρότερα pixels για αντικείμενα όπως είναι τα δέντρα και τα οχήματα, απ' ότι για το γενικότερο περιβάλλον. Ο ήχος βρίσκεται στα ίδια κορυφαία επίπεδα, όπως συμβαίνει με τα γραφικά. Τα ηχητικά εφέ διαμορφώνουν μοναδική ατμόσφαιρα χωρίς να αποτελούν κάτι το ιδιαίτερο ή πρωτότυπο. Αυτό που ξεχωρίζει είναι η όμορφη μουσική που το μόνο που κάνει είναι να αυξάνει κατακόρυφα τον εθισμό. (Οχι κύριε αρχισυντάκτη, ακόμη δεν υπάρχουν ειδικά κέντρα απεξάρτησης για shoot'em-όπληκτους!) Πριν ξεκινήσετε την κάθε αποστολή θα πρέπει να ακούσετε προσεκτικά τη φωνή που περιγράφει το σκοπό της αποστολής σας. Εκείνο που πρέπει να τονίσουμε είναι το πολύ καλό (όχι όμως κορυφαίο) επίπεδο τεχνητής νοημοσύνης των αντιπάλων σας, καθώς και των στόχων τους. Οι πυργίσκοι περιστρέφονται, οι πύραυλοι κατευθύνονται έξυπνα στο στόχο τους, ενώ τα οχήματα καταλαμβάνουν καίριες θέσεις προκειμένου να σας εγκλωβίσουν στο ραντάρ τους. Υπάρχουν επίσης τέσσερα επίπεδα δυσκολίας από τα οποία μπορείτε να επιλέξετε αυτό που ταιριάζει καλύτερα στο δικό σας επίπεδο ικανότητας και δεξιοτεχνίας. Οι αποστολές σίγουρα είναι πολλές αλλά το αρνητικό είναι ότι διαρκούν πολύ λίγο. Αυτό αντισταθμίζεται από την αίσθηση που προσφέρει το παιχνίδι, η οποία θυμίζει περισσότερο εξομοιωτή μάχης και λιγότερο arcade shoot 'em up. Υποστηρίζονται τέσσερις παίκτες μέσω τοπικού δικτύου (LAN), ενώ δεν υπάρχει πρόβλεψη για παιχνίδι μέσω modem Το παιχνίδι στο Internet υποστηρίζεται από μία ειδική υπηρεσία. Καλό θα ήταν να υπήρχαν περισσότεροι χάρτες για το multiplayer, αλλά τώρα ψάχνουμε... ψύλλους στ' άχυρα. Ειδικά όταν έχουμε να κάνουμε με τέτοια παιχνιδάρα! Αν σπεύσατε να αγοράσετε το παιχνίδι πριν ολοκληρώσετε την ανάγνωση του review και δεν καταφέρατε να φτάσετε στον επίλογο, χάσατε γιατί στη συνέχεια θα σας χαρίσουμε μερικές συμβουλές ώστε να ολοκληρώσετε πιο άνετα το παιχνίδι. Αρχικά πρέπει να καταστρέφετε τα πάντα, για να ανακαλύπτετε power-ups, ακόμη και αν πρόκειται για τα δικά σας κτίρια. Οι βολές εναντίον σας εκτοξεύονται συνήθως σε οριζόντια τροχιά. Οταν λοιπόν πλησιάζετε κάποιο πυργίσκο, να βρίσκεστε σε σταθερό ύψος και μόλις οι εχθροί ανοίξουν πυρ, εσείς χαμηλώστε ύψος ενώ πυροβολείτε συνεχώς. Να κάνετε οικονομία στα πυρομαχικά, γιατί δεν ξέρετε ποτέ τι σας περιμένει αργότερα, αλλά και για να έχετε όπλα για την τελική εκστρατεία. Αν πάλι δεν ανήκετε στους τυχερούς που διαθέτουν ένα CD με το Extreme Assault, σας συμβουλεύουμε να το αποκτήσετε όσο το δυνατό συντομότερα. Αρκεί να είστε άνω των 15 ετών γιατί -εντελώς ανεξήγητα- υπάρχει απαγορευτική επιγραφή στο πακέτο που δεν επιτρέπει στους μικρότερους να αγοράσουν τον τίτλο! Δηλαδή σύμφωνα με αυτή τη λογική, η πώληση του Carmageddon θα έπρεπε να απαγορεύεται σε νέους κάτω των 35 ετών. Αλλά και αυτοί για να το αγοράσουν, θα έπρεπε -πάρτε βαθιά ανάσα και προσέξτε-να επιδεικνύουν την αστυνομική τους ταυτότητα, να κάνουν δήλωση του νόμου 105 ότι δεν είναι τρελοί, τρελαμένοι, μουρλοί, παλαβοί, ή αναγνώστες του USER και πριν περάσουν την πόρτα του καταστήματος να υποβάλλονται σε "face control" από τον ιδιοκτήτη ή τον εξουσιοδοτημένο υπάλληλο! Οχι παίζουμε.









VISA - DINNERS - MASTERCARD - ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ

VIDEO

THE
TEL
S
VIDEO

ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΤΟ Φ.Π.Α 18%

FIFA 98 7900
FLIGHT SIMULATOR 98 15900
AGE OF THE EMPIRES 12900
SIERA PRO PILOT 9900
RED BARON 2 10900
TOMB RAIDER 2 9900
ACTUA SOCCER 2 9900
ACTUA ICE HOCKEY 9900
ACTUA GOLF 2 9900
LONGBOW 2 10900
JOINT STRIKE FIGHTER 11900
i688 HUNTER KILLER 11900
BLACK DAHLIA 11900
TITANIC 10900
TEX MURPHY OVERSEER 12900
LORDS OF MAGIC 11900
GRAND THEFT AUTO 8900
CROC 8900
FLIGHT UNLIMITED II 11900
EASTERN FRONT 9900
UBIK 11900
SHADOW MASTER 11900
FORMULA 1 97 12900
M1 TANK PLATOON 2 11900

GREAT BATTLES OF CAESARS 12900
WARBREEDS 11900
LIBERATION DAY 12900
ULTIMATE RACE 9900
GT RACING 9900
HERCULES 12900
I-WAR 9900
JOURN. PROJECT 3 LEGACY OF TIME 12900
AIR WARRIOR 3 11900
IPANZER 44 10900
TOCA TOURING CAR 10900
ORION BURGER 3500
BLAM MACHINE HEAD 3500
CROW 3500
DRAGONHEART 3500
NBA JAM EXTREME 3500
WOODEN SHIPS 3500
THIRD REICH 3500
IRON MAN 3500
WWF IN YOUR HOUSE 3500

tel

email : teleclub@otenet.gr











ΑΤΕΛΕΙΩΤΟΙ ΤΙΤΛΟΙ...



Mageslayer

του Κωνσταντίνου Μεϊντάνη

HOUSE:	RAVEN
FORMAT:	WIN 95 CD-ROM
REQUIREMENTS:	Pentium 90, 16 MB RAM, 2x CD-ROM, SVGA 1MB
ΔΙΑΘΕΣΗ:	CD-MEDIA

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
Born in the days of medieval...

ΓΡΑΦΙΚΑ	82%
ΗΧΟΣ	81%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85%
ΑΝΤΟΧΗ	84%

ΓΕΝΙΚΑ: 83%

Νομίζετε ότι έχετε τα κότσια να αντέξετε την επώδυνη εμπειρία μιας πραγματικής περιπέτειας; Θέλετε να δείτε τι κρύβεται πίσω από λαβύρινθους και σκοτεινά dungeon; Αν ναί τότε "ρίξτε" ένα saving throw για καλό και για κακό και υποδεχτείτε το Mageslayer.



Οσοι από εσάς είσαστε "ηλικιωμένοι" gamers τότε σίγουρα θα γνωρίζετε την τριλογία του Gauntlet. Το Mageslayer είναι ένα παιχνίδι που κουβαλά την κληρονομιά του και οι απανταχού gamers πρέπει να δώσουν το παρόν σε αυτή την πρόκληση.

Η υπόθεση είναι η εξής: Κατά την πάροδο των χρόνων οι μάγοι που βρίσκονταν στη γή απέκτησαν μεγάλη ισχύ. Η απληστία όμως δεν είναι ελάττωμα μόνο των ανθρώπων αλλά και των σκοτεινών δυνάμεων. Αφού αιχμαλώτισαν ολόκληρα στρατεύματα τα μετέτρεψαν σε θανατηφόρα κτήνη για να κατακτήσουν τη γή των υπολοίπων μάγων. Μετά την πάροδο των αιώνων γεννήθηκε η ελπίδα της ανθρωπότητας. Πέντε πολεμιστές από διαφορετικές τοποθεσίες ένωσαν τις δυνάμεις τους και δημιούργησαν μια οργάνωση που είχε ως απώτερο σκοπό τη λύτρωση της ανθρωπότητας από τους μάγους δυνάστες.

Ο δαίμονας ήταν δημιούργημα των μάγων μετά από παγανιστικές τελετές, ο νάνος από τη φυλή που ζούσε χρόνια στα ορυχεία και οι υπόλοιποι ανθρώπινα όντα με ανώτερες δυνάμεις. Κάποια στιγμή είδαν κάτι να πέφτει στη γή που δημιούργησε ένα τεράστιο κρατήρα. Οταν πλησίασαν απόκτησαν υπερφυσικές δυνάμεις και μπόρεσαν να αντιμετωπίσουν τους μάγους. Ο πόλεμος ήταν σκληρός αλλά τελικά κατόρθωσαν να επικρατήσουν. Το έπαθλο τους δεν ήταν μόνο η λύτρωση της ανθρωπότητας αλλά και η υπέρτατη σοφία των μάγων που πήγαζε από ένα χρησμό. Ο καθένας τους απόκτησε το δικό του τίτλο(Arch-Demon, Earthlord, Warlock, Iquisitior, Lore Thane). Οι μάγοι συγκέντρωσαν όλες τις δυνάμεις που τους είχαν απομείνει και αντεπιτέθηκαν στην πιο ανίσχυρη ομάδα, αυτή του Lore Thane. Οι υπόλοιπες ομάδες είναι ανίσχυρες όταν δεν είναι ενωμένες και έτσι δε μπόρεσαν να βοηθήσουν τα στρατεύματα του Lore Thane που βρήκαν άδοξο τέλος, αλλά κατόρθωσαν να προκαλέσουν αρκετή ζημιά στους μάγους. Οταν κατάφεραν να ενώσουν πάλι τις δυνάμεις τους, έκαναν ξανά πόλεμο με τους μάγους και νίκησαν. Για μια χιλιετηρίδα υπήρξε ειρήνη αλλά όλο αυτό το καιρό ο Lore Thane, ο μόνος επιζών από τα στρατεύματα του, σχεδίασε την εκδίκηση του. Παρακολούθησε από κοντά τα υπόλοιπα μέλη της πρώην ομάδας του και έμαθε τις αδυναμίες τους. Παράλληλα ανακάλυψε το μυστικό της Φεγγαρόπετρας και έγινε ακόμα πιο ισχυρός. Οι ομάδες ένωσαν για μια άλλη φορά τις δυνάμεις τους για να πολεμήσουν το κακό και επέλεξαν τον πιο ισχυρό δολοφόνο τους με σκοπό να αποκαλύψουν το μυστήριο και να αποτρέψουν τα σχέδια του Lore Thane.



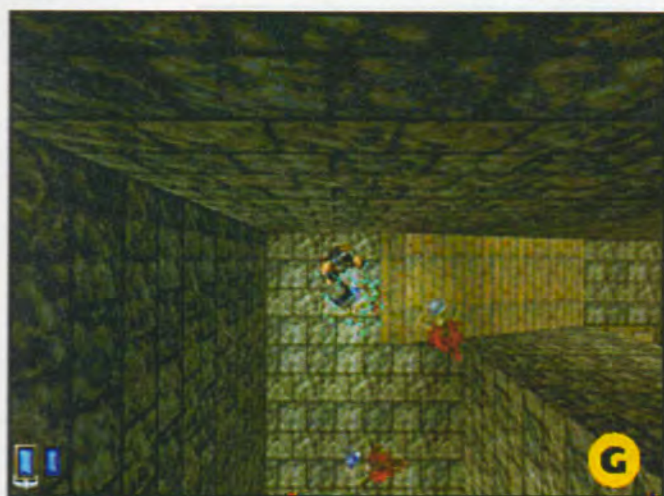


Καλά και επικά θα μου πείτε όλα αυτά αλλά δε γράφουμε μυθιστόρημα (Σαφώς! φωνάζει ο αρχισυντάκτης), γι' αυτό θα προχωρήσουμε στα ενδότερα του Mageslayer.

Το παιχνίδι το βλέπετε από πάνω προοπτική και ταξιδεύετε σε 5 διαφορε-

τικούς κόσμους που αποτελούνται από αρκετά επίπεδα και μπορείτε να διαλέξετε ένα από τέσσερις χαρακτήρες (Inquisitor, Arch-Demon, Warlock, Earthlord) καθένας με διαφορετικά χαρακτηριστικά.

Πχ ο Warlock έχει λιγότερα HP αλλά περισσότερο mana για να κάνει Spell, ενώ ο Earthlord περισσότερα HP και φυσικά προσόντα και υστερεί σε mana για τα spells. Στο διάβα σας θα αντιμετωπίσετε αρκετούς κινδύνους, παγίδες, μυθολογικά τέρατα που ποικίλουν σε μέγεθος και σχήμα(WereRats,Giants ακόμα και βατράχους(!) που σας εμποδίζουν). Μπορείτε να μονομαχήσετε είτε με γυμνά χέρια είτε χρησιμοποιώντας τα spells. Οι παίκτες έχουν τα εξής στατιστικά: Strength,speed,health που αυξομειώνονται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Υπάρχει επίσης και το mana που συμβολίζει το οπλοστάσιο. Κάθε παίκτης έχει τα δικά του spell που επίσης ανεβαίνουν επίπεδα και μια ειδική κίνηση που λειτουργεί σαν Smart Bomb. Ο χαρακτήρας κινείται σε 3D τερέν με κινούμενες πλατφόρμες, μυστικούς διακόπτες, παγίδες, μυστικά όπλα και διάφορα αντικείμενα. Υπάρχει περισσότερος χώρος στον παίκτη να κινηθεί στο επίπεδο, πράγμα αρκετά χρήσιμο, ειδικά στα multiplayer παιχνίδια.



Το παιχνίδι φαίνεται να χρησιμοποιεί την ίδια μηχανή με το Quake για να κάνει το rendering στο τρισδιάστατο κόσμο και χρησιμοποιεί αρκετά εφέ για να αποδώσει πιστά την ατμόσφαιρα. Δεν υπάρχει χάρτης αλλά οι λαβύρινθοι είναι καλά δομημένοι και δε πρόκειται να χαθείτε εύκολα.

Μην περιμένετε ένα παιχνίδι τύπου Diablo ή Quake, το Mageslayer, μπορεί να σας θυμίζει ένα DOOM με προοπτική από την κορυφή, αλλά έχει τη δική του ιδιομορφία και καταφέρνει να είναι αρκετά διασκεδαστικό συνδυάζοντας action και RPG στοιχεία.

Τα επίπεδα ακολουθούν την ίδια προοπτική. Ο χαρακτήρας σας βρίσκεται στο κέντρο της οθόνης και αντιμετωπίζει ορδές τεράτων σε διάφορούς χώρους όπως κάστρα, κατακόμβες, υπονόμους κα. Υπάρχουν διακόπτες που κάνουν διάφορες λειτουργίες, σεντούκια που περιέχουν bonus και Health και κλειδιά που ανοίγουν πόρτες γεμάτες παγίδες, puzzles κλπ.

Αν έχετε ένα P200 θα μπορέσετε να απολαύσετε το παιχνίδι σε ανάλυση 640x480, αν όμως έχετε κάποιο αργό μηχάνημα θα ταλαιπωρηθείτε γιατί το παιχνίδι "σέρνεται" και η ανάλυση σε 320x200 θα σας απογοητεύσει. Το παιχνίδι υποστηρίζει και 3D fx κάρτες αλλά και με ένα γρήγορο υπολογιστή και κάρτα που έχει 3D accelerator το αποτέλεσμα είναι ικανοποιητικό. Τα γραφικά του είναι ατμοσφαιρικά τα sprite αρκετά λεπτομερή(με το Z μπορείτε να μεγεθύνετε το χαρακτήρα σας) και ο ήχος ιδιαίτερα εθιστικός.

Στο τομέα του χειρισμού δε συναντήσαμε κανένα πρόβλημα. Μπορείτε να επιλέξετε joystick,mouse αλλά και με το κλασικό πληκτρολόγιο το παιχνίδι παίζεται άνετα. Αν αποφασίσετε να συνδεθείτε με άλλους χρήστες τότε θα φτάσετε το gameplay στα ύψη. Το μόνο κακό είναι ότι δε θα αντιμετωπίζετε περισσότερα τέρατα αλλά θα πρέπει να καταβάλετε μεγαλύτερη προσπάθεια για τα ήδη υπάρχοντα. Σε τελική ανάλυση το παιχνίδι θα σας αφήσει ικανοποιημένους, αν κουραστήκατε από το περιβάλλον του Quake ή την πολυπλοκότητα του Diablo, το Mageslayer είναι ότι καλύτερο μπορείτε να επιλέξετε για να διασκεδάσετε χωρίς να "προδώσετε" τα αγαπημένα dungeon(ικά) σας παιχνίδια.









Test Drive 4

του Νίκου Ζωγόπουλου

HOUSE: Accolade

FORMAT: PC CD-ROM

REQUIREMENTS: Pentium, 16MB Ram, 220MB HD, Win95, DirectX, SVGA PCI, Soundblaster

ΔΙΑΘΕΣΗ: Plotline

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
Κάψτε τα λάστιχα!

ΓΡΑΦΙΚΑ..........90%
ΗΧΟΣ..............95%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ.......89%
ΑΝΤΟΧΗ...........93%

ΓΕΝΙΚΑ: 91%

Καλώς το και ας άργησε! Αγαπητοί και φίλτατοι αναγνώστες, όπως βλέπετε, η παραγωγή racing games συνεχίζεται ακάθεκτη. Το νέο παιχνίδι που θα σας παρουσιάσουμε κουβαλάει στις πλάτες του ένα μεγάλο όνομα. Σίγουρα όλοι όσοι ασχολούνται με υπολογιστές πριν την κυριαρχία των PC, θα έχουν παίξει κάποιο Test Drive (κυρίως όσοι είχαν Atari ST ή Amiga). Ετσι λοιπόν το τέταρτο παιχνίδι της σειράς ήρθε και στο pc, μετά την παρουσίασή του για το Playstation.

Το Test Drive 4 είναι ένα παιχνίδι αλλιώτικο από τα άλλα. Και αυτό όχι γιατί έχει μια μεγάλη και μακροχρόνια ιστορία (είναι -νομίζω- η μόνη σειρά παιχνιδιών που έχει βγει σε όλα τα format, από τα παλιά καλά 8μπιτα μέχρι τις κονσόλες και τα pc), αλλά γιατί έχει ένα στοιχείο που το καθιστά πρωτοποριακό. Ποιο είναι αυτό; Είναι τα οχήματα που περιλαμβάνει. Εκτός από τα σύγχρονα supercars υπάρχουν και αυτοκίνητα της δεκαετίας του '70. Συγκεκριμένα το παιχνίδι διαθέτει τα εξής αυτοκίνητα για να τρέξετε: Jaguar XJ220, Dodge Viper GTS, Chevrolete Corvette, TVR Cerbera, Nissan 300ZX και από τα κλασικά (και πανέμορφα) τα: Shelby Cobra 427, Chevrolete Corvete Stingray (αυτό το αυτοκίνητο ΠΡΕΠΕΙ να το δείτε), Plymouth Hemi Cuda, Chevrolet Chevelle SS 454, και τέλος Chevrolet Camaro. Ολα τα οχήματα είναι εξαιρετικών επιδόσεων και έχουν σχεδιαστεί πάρα πολύ καλά και πειστικά. Αλλά δεν ξεκινήσαμε σωστά. Πρώτα απ' όλα να πούμε για τα βασικά πραγματάκια, και μετά θα αναλύσουμε εκτενέστερα τα περαιτέρω στοιχεία. Κατ' αρχήν θα χρειαστείτε μπόλικο χώρο στον δίσκο για εγκατάσταση (220MB για DirectX και 260MB για 3DFX). Περιττό να πούμε πως η έκδοση για 3DFX είναι... πως να το πω χωρίς να φανώ υπερβολικός... βασικά αν δείτε το παιχνίδι σε 3DFX τότε ΔΕΝ πρόκειται να το ξαναπαίξετε σε Direct 3D. Οχι γιατί σε Direct 3D είναι άσχημο, απεναντίας μάλιστα, απλά αν είστε ευτυχής κάτοχος μιας 3DFX κάρτας θα δείτε... άλλο παιχνίδι! Το παιχνίδι διαθέτει ένα όμορφο και εύχρηστο menu από όπου μπορείτε να ρυθμίσετε πολλές και διάφορες παραμέτρους. Υπάρχει δυνατότητα να επιλέξετε ανάμεσα σε χαμηλή ή υψηλή ανάλυση (320x200 & 640x480), να ρυθμίσετε την απόσταση που θα εμφανίζονται τα αντικείμενα, και διάφορα άλλα. Επίσης το Test Drive 4 διαθέτει 6 διαφορετικούς τύπους αγώνων οι οποίοι είναι: single race (προφανές), challenge cup (αγωνίζεστε διαδοχικά σε έξι πίστες και κερδίζει ο καλύτερος συνολικά χρόνος), Championship cup (μια από τα ίδια μόνο που εδώ βαθμολογούνται οι θέσεις και κερδίζει ο οδηγός με την υψηλότερη βαθμολογία), Pitbull cup (εδώ συνεχίζετε μόνο αν κερδίσετε τη διαδρομή δηλαδή έρθετε πρώτος και μόνο), Masters cup (αγωνίζεστε σε δέκα πίστες, αλλά σε κάθε πίστα επιλέγετε διαφορετικό αυτοκίνητο, κερδίζει ο καλύτερος συνολικά χρόνος), και τέλος drag race. Αυτός ο αγώνας είναι και ένα ακόμα φοβερό χαρακτηριστικό του παιχνιδιού. Τι είναι το drag race; Είναι αγώνας με έναν αντίπαλο σε μια μεγάλη ευθεία. Κερδίζει αυτός που θα έρθει πρώτος, δηλαδή μιλάμε για κανονική κόντρα (σαν αυτές που τρέχουν κάτι μουρλοί με κάτι "πειραγμένα" αυτοκίνητα στις 4 η ώρα το πρωί βάζοντας στοιχήματα), και βέβαια δημιουργείται φοβερή πώρωση! Υπάρχουν έξι πίστες για να τρέξετε και μάλιστα από ότι φαίνεται, πρόκειται για πραγματικούς δημόσιους δρόμους, οι οποίοι είναι σχε-









διασμένοι μέχρι την τελευταία λεπτομέρεια. Επίσης υπάρχουν και κάποιες πίστες που είναι "κλειδωμένες", και προφανώς θα πρέπει να κερδίσετε κάποιο κύπελλο για να ενεργοποιηθούν. Δυστυχώς το manual δεν ήταν και πολύ κατατοπιστικό στο θέμα αυτό. Η κάθε διαδρομή χωρίζεται από μερικά checkpoints, που μόλις τα περάσετε θα ανανεώνεται ο χρόνος σας. Επειδή όμως δεν υπάρχει χάρτης, δεν θα μπορείτε να ξέρετε προς τα που πάει ο δρόμος. Μάλλον όμως αυτό το χαρακτηριστικό προσθέτει στο παιχνίδι παρά το ζημιώνει. Βέβαια η έλλειψη χάρτη αντισταθμίζεται από το radar στο επάνω μέρος της οθόνης που σας πληροφορεί για τη θέση των άλλων αγωνιζόμενων καθώς και για τη θέση των checkpoints.

Βέβαια, στην οθόνη υπάρχουν και άλλα στοιχεία που σας πληροφορούν για την ταχύτητά σας, τη θέση σας, τον χρόνο σας, κ.λ.π. Επίσης μπορείτε να βλέπετε τη δράση από τρεις οπτικές γωνίες, μέσα από το όχημα, από πίσω, και από ψηλά πίσω που είναι και η μάλλον καλύτερη επιλογή αφού έτσι βλέπετε πιο μακριά, ενώ αν σας καθυστερούν αυτοί οι αργοί, ταπεινοί και τιποτένιοι οδηγοί που δεν έχουν ιδέα πως τρέχετε σε αγώνα, τότε μπορείτε να πατάτε την κόρνα για να παραμερίσουν μπροστά σε έναν μεγάλο οδηγό σας κι εσάς. Περνώντας τώρα στα γραφικά, τι να πούμε; Είναι εκπληκτικά, εκπληκτικά και... εκπληκτικά (έτσι σας το λέμε τρεις φορές για να καταλάβετε τι φοβερά που είναι). Το περιβάλλον είναι πολύ ρεαλιστικά σχεδιασμένο ενώ δεν θα δείτε για παραπάνω από 30 δευτερόλεπτα το ίδιο περιβάλλον. Περνάτε μέσα από πόλεις που διαδέχονται τα δάση, μετά βουνά και γενικά η ποικιλία είναι αξιοσημείωτη.

Υπάρχει και δυνατότητα να κυκλοφορούν στους δρόμους άλλα οχήματα όπως και περιπολικά που σας κυνηγάνε κιόλας (σαν το Need for speed, μόνο που το πρώτο παιχνίδι που είχε αστυνομικούς ήταν πιο άλλο; Το Test Drive 1!). Με κίνηση στους δρόμους γίνεται το "έλα να δεις". Πολιτικά οχήματα που πετάγονται από στενά και διασταυρώσεις (μα φυσικά υπάρχουν διασταυρώσεις, τι νομίζατε;) και καταλήγουν σε εντυπωσιακές προσπεράσεις σύριζα ή σε ακόμα πιο εντυπωσιακές τούμπες! Ενα ακόμα σημαντικό στοιχείο είναι η απόδοση της συμπεριφοράς των αυτοκινήτων. Τα οχήματα αντιδρούν καταπληκτικά και με μεγάλο ρεαλισμό στις κινήσεις του παίκτη, ενώ σε οριακά σημεία θα πρέπει να αντιδράτε όπως θα αντιδρούσατε και σε πραγματικές συνθήκες, δηλαδή αν σας φύγει το πίσω μέρος του αυτοκινήτου σε μια στροφή και αφήσετε το γκάζι, τότε θα υπερστρέψει και θα έρθετε με τη μούρη ανάποδα στον δρόμο, ενώ αν κάνετε "ανάποδο", κατεβάσετε ταχύτητα και πατήσετε γκάζι, τότε συγχαρητήρια γιατί θα έχετε περάσει τη στροφή χωρίς επίσκεψη στα κάγκελα ή στους τοίχους στην άκρη του δρόμου. Βέβαια αυτά τα πράγματα ίσως να ισχύουν και σε άλλα racing games (π.χ. Need for speed) αλλά στο Test Drive 4, αυτά τα χαρακτηριστικά έχουν αποδοθεί πιο σωστά και το κυριότερο, δουλεύουν σωστά! Δεν αναφέραμε όμως καθόλου τον ήχο. Ο ήχος του παιχνιδιού λοιπόν είναι επίσης ένα ολόκληρο κεφάλαιο, ιδιαίτερα γιατί η μουσική είναι γραμμένη από τους γνωστούς συνθέτες ηλεκτρονικής μουσικής (δεν λέω rave ή κάποια άλλη παράγωγη λέξη γιατί θα θεωρηθούμε προκλητικοί) Orbital & The Younger Younger 28's. Η μουσική του είναι έργο τέχνης και θα ικανοποιήσει τους λάτρεις του είδους και όχι μόνο. Επίσης τα ηχητικά εφέ είναι πάρα πολύ καλά και "δένουν" άψογα με το παιχνίδι. Οσο για το gameplay, νομίζω πως θα έχετε ήδη βγάλει τα συμπεράσματά σας. Αν όχι, τότε να σας κατατοπίσω λίγο.

Πρόκειται με δυο λόγια για το καλύτερο racing game για τα PC, και μάλιστα με διαφορά. Τα φοβερά αυτοκίνητά του, η εκπληκτική μουσική του επένδυση, τα γραφικά του, και η ποικιλία των αγώνων που διαθέτει, το κάνουν τόσο εθιστικό που δεν θα μπορέσει κανείς να του αντισταθεί.

Ακόμα και αν κάποιος δεν συμπαθεί τα racing games (υπάρχει άραγε κανείς;) σίγουρα θα εντυπωσιαστεί από το Test Drive 4. Αποκτήστε το, δεν θα χάσετε.







Tenka

του Νίκου Ζωγόπουλου

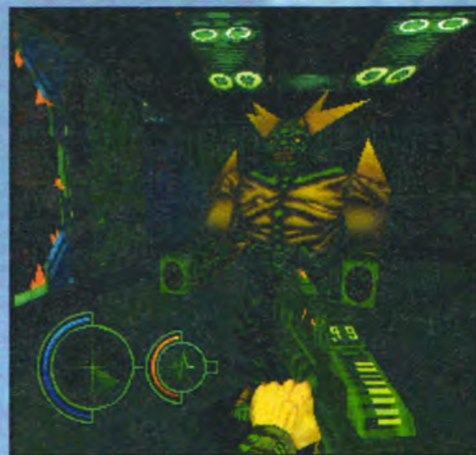
HOUSE:	Psygnosis
FORMAT:	WIN 95 CD-ROM
REQUIREMENTS:	P100, 16MB Ram, 1MB PCI SVGA, 40MB HD, Soundcard
ΔΙΑΘΕΣΗ:	CD Media

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
Πότε θα βγει το Duke Nukem Forever;

ΓΡΑΦΙΚΑ...........87%
ΗΧΟΣ..................89%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ.......76%
ΑΝΤΟΧΗ............70%

ΓΕΝΙΚΑ: 81%

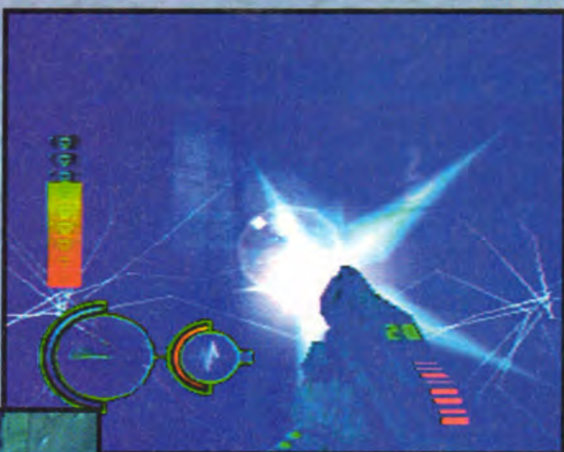
Η Psygnosis τον τελευταίο καιρό είναι πολύ παραγωγική σε σημείο να μην προλαβαίνουμε να κάνουμε review τα παιχνίδια που βγάζει. Ενα τέτοιο παιχνίδι είναι το Tenka, το οποίο έπρεπε να είχε γίνει review πριν κάνα μήνα. Τέλος πάντων. Ας δούμε τι μέρος του λόγου είναι αυτό το 3D shoot'em up, και το κυριότερο, αν έχει κάτι να νέο να μας προσφέρει.



Τα παιχνίδια 3D shoot'em up (ή αλλιώς doom-clones, μία έκφραση που εγώ δεν αποδέχομαι), άρχισαν να παράγονται τα τελευταία 2-3 χρόνια με ιλλιγιώδεις ρυθμούς, δηλαδή μετά το Doom 1-2 & Quake, οι εταιρίες κατάλαβαν πόσο πολύ "ψωμί" έχει ο χώρος τέτοιων παιχνιδιών. Δυστυχώς όμως, λόγω αυτής της μεγάλης παραγωγής 3D shoot'em ups παιχνιδιών, ήταν αναπόφευκτο να μην κυμαίνονται όλα αυτά τα παιχνίδια στα ίδια επίπεδα ποιότητας. Το Tenka είναι ένα από αυτά τα παιχνίδια που υποφέρουν από το σύνδρομο της μονοτονίας. Και το χειρότερο είναι (όπως συνέβη και με το Zombieville) πως το παιχνίδι φέρει επάνω του το τιμημένο λογότυπο της Psygnosis. Γιατί όμως το Tenka δεν είναι καλό; Διαβάστε τις παρακάτω γραμμές και θα καταλάβετε. Κατ'αρχήν να αναφέρουμε πως το παιχνίδι είναι για Windows 95, και οι απαιτήσεις του μπορεί να είναι μικρές, αλλά ουσιαστικά χρειάζεστε καλύτερο σύστημα από αυτό που αναφέρουμε στα requirements. Βασικά χρειάζεστε έναν P133 με μια καλή κάρτα γραφικών που να διαθέτει 3D acceleration, αλλά και πάλι μην περιμένετε θαύματα. Απλά με ένα τέτοιο σύστημα, θα μπορείτε να έχετε μια καλή ταχύτητα σε ανάλυση 512x348 ή 640x480. Η υπόθεση του παιχνιδιού είναι μια συνηθισμένη science fiction ιστορία. Βρισκόμαστε στο έτος 2096. Η γη πλέον είναι ακατάλληλη για κατοίκηση λόγω της μόλυνσης που έχει φτάσει σε πολύ υψηλά επίπεδα. Οσοι έχουν απομείνει στην γη προσπαθούν με κάθε μέσο να φύγουν για να πάνε στις γήινες αποικίες, στον πλανήτη Extruvius 348/B όπου τους περιμένει μια παραδεισένια ζωή. Εκεί όμως, η εταιρία Trojan Inc. κατασκεύαζε διάφορα μηχανικά τέρατα για τους δικούς της σκοπούς οι οποίοι δεν είναι και τόσο φιλικοί. Ετσι η Trojan προσπάθησε (και κατάφερε) να πάρει υπό τον έλεγχό της τον πλανήτη χρησιμοποιώντας τα robots αυτά. Εσείς είστε ο κος. Joey Tenka, ένας μισθοφόρος ο οποίος αναλαμβάνει μια επιχείρηση εκκαθάρισης μόλις πατάει το πόδι του στον πλανήτη, αν και δεν ήταν αυτός ο σκοπός του. Ηταν και αυτός ένας από τους γήινους που έφυγε από την γη με σκοπό να βρει μια καλύτερη ζωή στον Extruvius 348/B. Μόλις όμως πάτησε το πόδι του εκεί, κατάλαβε πως πρέπει κάποιος να ξεκαθαρίσει την κατάσταση. Αυτή είναι η ιστορία που έχει εξελιχθεί μέχρι να πάρετε εσείς τον έλεγχο του Tenka. Οπως όμως έχω πει και στο παρελθόν, σε αυτά τα παιχνίδια, το



σενάριο δεν έχει και τόσο σημασία όσο το κυρίως παιχνίδι. Και εκεί το Tenka μας δημιουργεί προβλήματα. Παίρνοντας τα πράγματα από την αρχή, θα δείτε την εντυπωσιακή FMV εισαγωγή του παιχνιδιού, θα δείτε τα πολύ όμορφα menu του παιχνιδιού και θα σας ανοίξει η όρεξη για περισσότερα. Μόλις πατήσετε την επιλογή "start new game" και μπείτε στο παιχνίδι θα δείτε και τα όμορφα γραφικά του παιχνιδιού. Ωραία ως εδώ. Τα προβλήματα θα αρχίσουν μόλις πατήσετε το βελάκι για να κινηθείτε. Τότε θα προσέξετε ότι δεν κινείστε! Μα όχι, κινείται ο παίκτης, απλά έτσι θα σας φανεί, αφού η κίνηση γίνεται με πιο αργούς ρυθμούς από ότι κινείται το Doom σε 386. Προσοχή δεν μιλάμε για αργή κίνηση λόγω αδυναμίας του υπολογιστή να κινήσει το παιχνίδι, απλά το παιχνίδι είναι αργό. Ακόμα και σε Pentium 200MMX με κάρτα γραφικών Mystique, το παιχνίδι αργοσερνόταν σαν σαλιγκάρι με πλατυποδία. Τα προβλήματα συνεχίζονται και παραπέρα. Εχετε ένα μόνο όπλο που απλά αναβαθμίζετε με διάφορα power ups που βρίσκετε. Τώρα το πως τα βρίσκετε είναι άλλη ιστορία. Βασικά τα power ups είναι πολύ αραιά διασκορπισμένα ενώ οι εχθροί ακριβώς το αντίθετο, δηλαδή σε κάθε γωνία που θα στρίψετε θα βρείτε και 2-3 να σας περιμένουν. Και καλά στα πρώτα επίπεδα, είναι εύκολοι και θέλουν τρεις με τέσσερις καλές βολές, παρακάτω όμως τι γίνεται που οι εχθροί είναι και πιο δύσκολοι, και πιο πολλοί αλλά και έχουν και καλύτερα όπλα; Τίποτα δεν γίνεται, απλά χάνετε. Και βέβαια, περιττό να σας πω πως οι σφαίρες σας είναι περιορισμένες.Προχωρόντας θα πρέπει να βρίσκετε και τα απαραίτητα κλειδιά για να ανοίγετε κάποιες πόρτες, αλλά αυτά συνήθως τα κλειδιά είναι προσβάσιμα από αεραγωγούς οι οποίοι χρειάζονται πολύ υπομονή για να περάσετε αφου όταν προχωράτε έρποντας μέσα σε αυτούς, το ίδιο κάνει και το παιχνίδι, αφού κινείται ακόμα πιο αργά. Και το πρόβλημα είναι πως οι αεραγωγοί είναι πολλές φορές μεγάλοι και έχουν διακλαδώσεις. Προσθέστε και την παντελή έλλειψη χάρτη, και θα καταλάβετε πόσους "αιώνες" θα περάσετε μέσα εκεί. Οπως καταλαβαίνετε αγαπητοί αναγνώστες τα πάντα στο παιχνίδι είναι μελετημένα στην εντέλεια! Τα power ups περιλαμβάνουν 7 παραλλαγές του όπλου σας, και ευτυχώς θα σας βγάλουν πολλές φορές από δυσάρεστες καταστάσεις, αλλά λόγω του περιορισμένου αριθμού πυρομαχικών, δεν πρέπει να ρίχνετε ούτε μια σφαίρα χωρίς να βρει στόχο. Περνώντας τώρα στα γραφικά, αυτά είναι αρκετά όμορφα, αλλά δεν είναι ιδιαίτερα πολύπλοκα, ενώ τα textures είναι χαμηλής ανάλυσης, με αποτέλεσμα να pixel-άρουν ακόμα και σε όχι ιδιαίτερα κοντινές αποστάσεις. Επίσης το παιχνίδι είναι πολύ σκοτεινό με αποτέλεσμα να γίνεται κουραστικό, ενώ λόγω των χρωμάτων και της περίεργης κίνησης, πολλοί παίκτες σίγουρα θα υποφέρουν από motion sickness (ξέρετε αυτή την ζαλάδα μετά από 10-15 μόλις λεπτά παιχνιδιού). Οσον αφορά τον ήχο του παιχνιδιού, εδώ τα πράγματα είναι σαφώς ανώτερα. Η μουσική είναι εκπληκτική (φυσικά παίζει από το cd) και πολύ ρυθμική και πωρωτική, ενώ τα ηχητικά εφφέ (δυναμώστε τα, από default είναι πολύ χαμηλά) είναι καλά και πειστικά. Ομως ο καλός ήχος και τα συμπαθητικά γραφικά δεν καταφέρνουν να κάνουν το Tenka να ξεπεράσει την μετριότητα, γιατί δυστυχώς στο gameplay ... μάλλον δεν τα καταφέρνει καθόλου. Δυστυχώς η Psygnosis συνεχίζει να βγάζει στην αγορά παιχνίδια που δεν θα έπρεπε να βγάλει, με αποτέλεσμα να καταστρέφει συνεχώς την εικόνα της ποιοτικής εταιρίας. Εχω την εντύπωση πως ο άνθρωπος που έδωσε την έγκριση για το παιχνίδι αυτό πρέπει να είναι ο ίδιος που την έδωσε και για το Zombieville. Πως είναι δυνατόν να βγάζει η Psygnosis παιχνίδια όπως το G-Police ή το Formula 1 '97 και από την άλλη να μας δίνει παιχνίδια όπως το Zombieville ή το Tenka. Ελπίζω να σταματήσει αυτό, γιατί μου είναι ιδιαίτερα δυσάρεστο να βαθμολογώ με τέτοια νούμερα παιχνίδια και ιδιαίτερα αυτά της Psygnosis, που την εκτιμούσα ιδιαίτερα. Εν κατακλείδι, το παιχνίδι είναι μονότονο, βαρετό και "μια από τα ίδια" αλλά με χειρότερο (για να μην πω χείριστο) gameplay. Αν έχετε παίξει Duke Nukem 3D, Quake, ή ακόμα και Exhumed, το παιχνίδι δεν έχει τίποτε να σας προσφέρει. Αν δεν έχετε παίξει, τότε πάλι μην το προτιμήσετε. Υπάρχουν πολύ καλύτερα 3D shoot'em up παιχνίδια στην αγορά.









Streets of Sim-City

του Νίκου Ζωγόπουλου

HOUSE:	Maxis
FORMAT:	PC CD-ROM
REQUIREMENTS:	Pentium 133, 16MB Ram, Win95, DirectX, SVGA PCI
ΔΙΑΘΕΣΗ:	PLOTLINE

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
Θα μπορούσε και καλύτερα...

ΓΡΑΦΙΚΑ...........83%
ΗΧΟΣ.................88%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ.......79%
ΑΝΤΟΧΗ 87%

ΓΕΝΙΚΑ: 84%



***Δ**εν πιστεύω να υπάρχει άνθρωπος στον πλανήτη Γη που να μην γνωρίζει την Maxis. Αλλά ακόμα και αν δεν ξέρετε την εταιρεία αυτή, θα ξέρετε ή θα έχετε παίξει ένα από τα πολλά της παιχνίδια που χρησιμοποιούν τον όρο "Sim", π.χ. Simcity, Simcity 2000, SimPizza, SimTower, SimEarth, κ.λ.π. Η Maxis λοιπόν βλέποντας πως τα παιχνίδια της (που ανεξάρτητα από το τι θα γραφτεί παρακάτω, είναι πολύ καλά) δεν διαθέτουν αρκετή δράση, αποφάσισε να βγάλει ένα παιχνίδι που θα διαθέτει αρκετή δράση (η γνωστή συνταγή δηλαδή) αλλά και ο τίτλος του ΔΕΝ θα έχει ως μόνο χαρακτηριστικό τη λέξη "Sim". Για να δούμε λοιπόν τι θα δούμε...*

Το Streets of Simcity, βασίζεται σε μια έξυπνη ιδέα (και μια ακόμα πιο "έξυπνη" μηχανή). Το βασικότερο χαρακτηριστικό του παιχνιδιού είναι πως μετατρέπει οποιαδήποτε πόλη έχει σχεδιαστεί στο Simcity 2000 σε τρισδιάστατη real time πόλη. Αυτό γίνεται μέσω της "έξυπνης" μηχανής που λέγαμε προηγουμένως. Ουσιαστικά κάνει το εξής απλό. Παίρνει τον χάρτη της πόλης, και αντικαθιστά τα κτίρια, τους δρόμους, κ.λ.π. με τα αντίστοιχα 3D αντικείμενα που διαθέτει, με αποτέλεσμα να έχετε την πόλη ζωντανή σαν αληθινή. Βέβαια, αυτό δεν είναι ιδιαίτερα απλό να γίνει, εξ ού και οι απαιτήσεις του(!), για τις οποίες θα τα πούμε αργότερα (έχουμε να πούμε...). Ομως θα σκεφτεί κάποιος, ωραία όλα αυτά, αλλά αφού έχουμε την πόλη μας 3D, τι κάνουμε μετά; Κατ' αρχήν μπορείτε να κάνετε μια ωραία, ανέμελη βόλτα, θαυμάζοντας τα δημιουργήματά σας (αν την έχετε σχεδιάσει εσείς). Αν όχι δεν θαυμάζετε τίποτα. Ομως η βόλτες δεν είναι το μόνο πράγμα που μπορείτε να κάνετε.



Το παιχνίδι διαθέτει διάφορα "επεισόδια", τα οποία μπορείτε να παίξετε σε οποιαδήποτε πόλη από τις έτοιμες που διαθέτει το παιχνίδι (αμ'τι νομίζατε, πως δεν θα διέθετε έτοιμες πόλεις;). Τα "επεισόδια" χωρίζονται σε σενάρια, και κάθε επεισόδιο διαθέτει δεκάδες σενάρια. Μιλάμε δηλαδή για ατελείωτες ώρες παιχνιδιού. Από εκεί και πέρα, θα πρέπει να επιλέξετε όχημα, όπλα(!), ενώ μπορείτε να κάνετε βελτιώσεις στο όχημά σας, έτσι ώστε να γίνει πιο αποτελεσματικό έναντι των εχθρών. Το πρόβλημα όμως είναι πως τα χρήματα σας δεν είναι απεριόριστα, οπότε θα πρέπει να τα χρησιμοποιείτε με σύνεση, μια και όλες



οι βελτιώσεις, τα όπλα και τα αυτοκίνητα, κοστίζουν. Αφού ξεμπερδέψετε με όλα αυτά, θα μπείτε στο κυρίως παιχνίδι. Εκεί θα δείτε πως η κίνηση του οχήματος είναι σπαστή (εκτός αν έχετε... Intel Χίλιουμ στα 1000Mhz με 17 κάρτες Voodoo 3Dfx και 2GB Ram!). Αυτό το χαρακτηριστικό δυσκολεύει αφάνταστα τον χειρισμό, με αποτέλεσμα να έχετε σε πολλές περιπτώσεις μοιραία αποτελέσματα. Οι αντίπαλοι σας είναι άλλα οχήματα που οδηγούν κακοποιοί, εγκληματίες, δολοφόνοι, και άλλοι κύριοι της καλής κοινωνίας (στο Κολωνάκι θα μένουν), οι οποίοι -εντελώς φιλικά βέβαια- θα ήθελαν να σας φυτέψουν καμιά διακοσαριά σφαίρες στο κεφάλι! Εσείς όμως δεν μένετε άπραγος, αλλά αντιθέτως τους ανταποδίδετε όλες αυτές τις φιλικές φιλοφρονήσεις με πυραύλους και άλλα τέτοια όμορφα πραγματάκια. Δυστυχώς όμως αυτό είναι μια κουβέντα. Το να σκοτώσετε εχθρό δεν είναι και ιδιαίτερα απλό, αφού εκτός του ότι θα πρέπει να σημαδέψετε σωστά, εκτός του ότι οι εχθροί -στην αρχή τουλάχιστον- θέλουν πολλές βολές αφού τα όπλα σας δεν έχουν ισχύ, θα πρέπει να υπολογίσετε και τα frames που θα χάνετε λόγο των απαιτήσεων του παιχνιδιού, με αποτέλεσμα να πηγαίνουν οι βολές σας... στον γάμο του Καραγκιόζη! Πάντως, για να σοβαρευτούμε λίγο, το πρόβλημα δεν είναι τόσο φοβερό, αλλά τα προβλήματα που αναφέρω παραπάνω θα σας εμφανιστούν, και θα είναι ιδιαίτερα έντονα αν δεν διαθέτετε κάρτα 3Dfx ή τουλάχιστον έναν Pentium 200MMX με πολύ μνήμη. Στις πόλεις θα μπορείτε να μπείτε σε γκαράζ και να βελτιώσετε το όχημά σας και άλλο, ενώ θα βρίσκετε διάσπαρτα και διάφορα power ups, π.χ. καύσιμα, πυρομαχικά, όπλα, κ.λ.π. τα οποία τα παίρνετε απλά περνώντας από πάνω τους. Επίσης στην πόλη κινούνται και οχήματα που δεν είναι απαραίτητα εχθροί, όπως π.χ. απλοί οδηγοί, αστυνομικοί (μοιράζουν κλήσεις), υπάλληλοι couriers, και φυσικά και τα κακοποιά στοιχεία. Επίσης υπάρχουν και πεζοί, αλλά δυστυχώς(!) δεν μπορείτε να τους πατήσετε. Μια καλή ιδέα είναι να συνεργαστεί η Maxis με την SCI games (Carmageddon) για το επόμενο Streets of SimCity. Αλλο ένα σημείο που πρέπει να μας εξηγήσει η Maxis, είναι το γιατί οι πεζοί περπατάνε ανάποδα σαν τους κάβουρες. Μυστήρια πράγματα... Επίσης καλό θα είναι να αναφέρουμε πως υπάρχουν και άλλα έξτρα (εκτός από τα όπλα) που μπορείτε να προσθέσετε στο αυτοκινητό σας, όπως λάδια (προφανής ο λόγος ύπαρξής τους), νάρκες (επίσης), καπνογόνα, ανιχνευτή radar, κ.λ.π. Γενικά το παιχνίδι από άποψη εξοπλισμού είναι πλήρες. Ομως δεν σας είπαμε πως κερδίζετε χρήματα! Λοιπόν, παίζοντας κάποιο σενάριο μπορεί να βρείτε σε κάποιο σημείο της πίστας κάποιο "μυστήριο" αντικείμενο. Συνήθως θα πρέπει να το παραδώσετε κάπου και βέβαια αμείβεστε ανάλογα. Καταλάβατε πιστεύω πως περίπου είναι το παιχνίδι και το gameplay του. Επίσης, να προσθέσουμε πως υπάρχει δυνατότητα για παιχνίδια Multiplayer, μέσω Local network, modem και σειριακής σύνδεσης.





Τέλος να πούμε πως παρέχεται μαζί με το παιχνίδι και editor για να σχεδιάζετε δικές σας πίστες. Περνώντας τώρα στην κριτική των τεχνικών χαρακτηριστικών του Streets of Simcity, ξεκινάμε από τα γραφικά, τα οποία δεν είναι και ότι καλύτερο έχουμε δει. Δεν είναι απαράδεκτα βέβαια, αλλά μην περιμένετε να δείτε και τίποτε ιδιαίτερο. Ενα βασικό πρόβλημα είναι πως τα γραφικά επαναλαμβάνονται συχνά σε σημείο να γίνονται κουραστικά. Ο ήχος είναι στο άλλο άκρο. Πολύ καλός, πειστικός, ενώ οι dj's που ακούγονται από το ραδιόφωνό του αυτοκινήτου σας είναι φοβεροί! Η μουσική είναι πολύ καλή, με εξωτικούς και blues ρυθμούς να ακούγονται ως επί το πλείστον. Αν ονειρεύεστε να δείτε σαν πραγματική την πόλη που σχεδιάζετε εδώ και μήνες στο Simcity 2000, και αν φυσικά έχετε το απαραίτητο hardware (τουλάχιστον τα εξής: Pentium 200MMX, 32MB Ram, Voodoo 3Dfx), τότε αγοράστε το. Αν δεν πληροίτε τις προϋποθέσεις (και τις δύο, ιδιαίτερα τη δεύτερη!) τότε μείνετε μακριά του. Θα χάσετε και τα χρήματά που δώσατε για να το αγοράσετε, συν τα λεφτά για τα ηρεμιστικά που θα χρειαστείτε!





Imperialism

της Μαρίας Χρυσοχού

HOUSE: SSI

FORMAT: WIN 95 - MAC CD-ROM

REQUIREMENTS: PENTIUM 90, 16 MB, SVGA 1MB

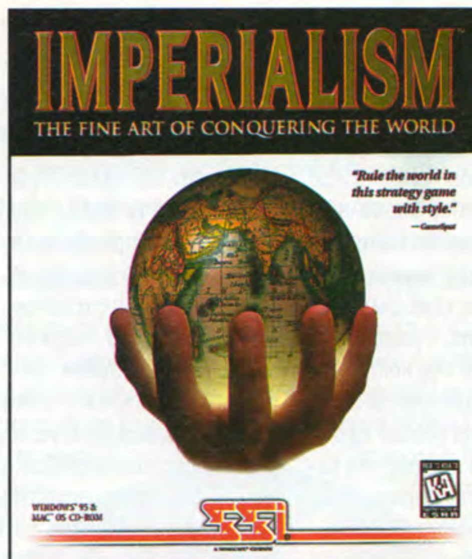
ΔΙΑΘΕΣΗ: CD-MEDIA

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
Κατακτήστε τον κόσμο με το γάντι!

ΓΡΑΦΙΚΑ..........91%
ΗΧΟΣ................90%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ.......92%
ΑΝΤΟΧΗ...........95%

ΓΕΝΙΚΑ: 93%

Ισως έχετε ακούσει για ένα παιχνίδι που ονομάζεται Civilization. Λοιπόν αυτό το παιχνίδι αποτέλεσε ένα ορόσημο στον χώρο των παιχνιδιών στρατηγικής και όχι μόνο. Είναι γεγονός ότι άξιζε αναμφισβήτητα την τεράστια εμπορική επιτυχία που γνώρισε και δημιούργησε ένα πολύ μεγάλο αριθμό φανατικών παικτών του. Πριν από ένα χρόνο μάλιστα κυκλοφόρησε και η συνέχειά του, η οποία φυσικά ακολούθησε τα ίδια χνάρια επιτυχίας. Εχουν γραφτεί τόσο πολλά για το Civilization που θα ήταν άσκοπο εδώ να αναλύσουμε εις βάθος και πάλι τα χαρακτηριστικά του. Αλλωστε -και αυτό είναι πολύ σημαντικό- εδώ ΔΕΝ θα παρουσιάσουμε την επόμενη συνέχεια του τίτλου αυτού αλλά ένα άλλο παιχνίδι, το Imperialism.



Ισως σας μπερδέψαμε λιγάκι! Λοιπόν πρέπει μάλλον να υπενθυμίσουμε ένα γεγονός που συναντάται πολύ συχνά στον χώρο των videogames. Οι φανατικοί παίκτες ενός παιχνιδιού είναι πολύ πιθανό να αγοράσουν και κάποιο άλλο που ανήκει στο ίδιο είδος. Ακόμη κι αν ένα παιχνίδι είναι απόλυτα πρωτότυπο, μετά την επιτυχία του θα αποκτήσει ομοειδείς τίτλους. Αρα, ένα παιχνίδι που έχει δημιουργήσει έναν μεγάλο αριθμό φανατικών παικτών δημιουργεί και ένα ιδιαίτερο είδος παιχνιδιών που μοιάζουν με αυτό. Είναι λοιπόν φυσικό να είμαστε αναγκασμένοι να συγκρίνουμε ένα τέτοιο παιχνίδι, με το πρωτότυπο. Στην προκειμένη περίπτωση, το Imperialism με το Civilization.

Πρώτα απ' όλα να τονίσουμε ότι η σύγκριση αυτή καθ' εαυτή αποτελεί ένα θετικό σημείο του Imperialism. Κάθε χρόνο κυκλοφορούν δεκάδες παιχνίδια στρατηγικής αλλά φυσικά για να συγκριθεί κάποιο με το Civilization θα πρέπει να ξεχωρίζει. Επίσης, όπως ακριβώς και στο Civilization, έτσι και στο Imperialism ο παίκτης δεν καλείται απλά να διοικήσει κάποια στρατεύματα στη μάχη αλλά κυριολεκτικά να ελέγξει μια ολόκληρη χώρα. Ας δούμε όμως τα χαρακτηριστικά του αναλυτικότερα. Ο κόσμος του Imperialism αποτελείται φυσικά από χώρες. Κάποιες από αυτές είναι Μεγάλες Δυνάμεις και κάποιες άλλες ονομάζονται Μικρότερες Χώρες. Εσείς αναλαμβάνετε φυσικά να κυβερνήσετε μια από τις Μεγάλες Δυνάμεις. Η διαφοροποίηση αυτή ανάμεσα στις χώρες είναι πολύ σημαντική. Οι Μεγάλες Δυνάμεις μπορούν να αποκτήσουν επιρροή στις Μικρότερες Χώρες. Ετσι έχουν οφέλη κυρίως εμπορικά αλλά επίσης μπορούν να τις πείσουν να ενσωματωθούν σε αυτές. Αν βέβαια αρνηθούν μπορείτε πολύ απλά να επιτεθείτε και να τις κατακτήσετε! Βέβαια δεν θα καθίσουν με σταυρωμένα χέρια και θα αμυνθούν αλλά αν είστε τυχεροί και δεν έχουν συμμαχήσει με κάποια άλλη Μεγάλη Δύναμη μάλλον θα τα καταφέρετε.

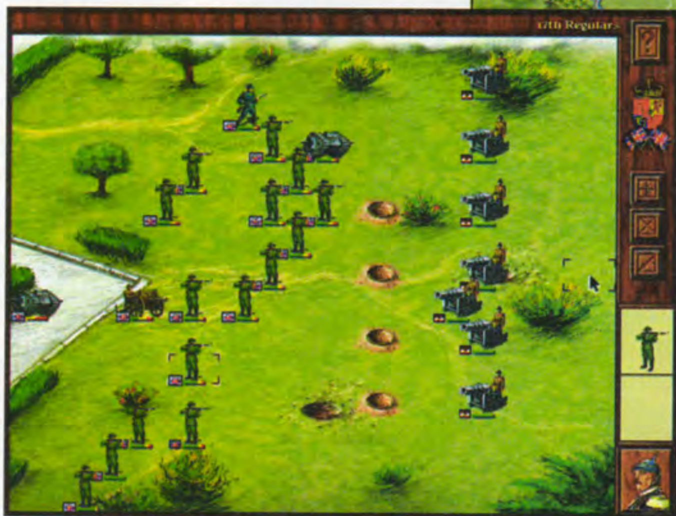
Το κύριο μέρος του παιχνιδιού παίζεται σε έναν χάρτη παρόμοιο με αυτό του Civilization. Μια διαφορά είναι ότι εδώ είναι ορατός ο χάρτης όλου του κόσμου. Το έδαφος αποτελείται από διαφορετικά είδη τερέν. Υπάρχουν βουνά, θάλασσα, δάση, καλλιέργειες και λιβάδια με ζώα. Κάθε ένα από αυτά απαιτεί και ένα διαφορετικό χαρακτήρα για την εκμετάλλευσή του. Ετσι έχουμε τους αγρότες, τους κτηνοτρόφους, τους ανθρακωρύχους και τους ξυλοκόπους. Υπάρχουν όμως και άλλα τρία είδη: Οι εξερευνητές, οι μηχανικοί και οι κτηματομεσίτες!. Οι πρώτοι είναι απαραίτητοι για να μπορέσουν να δουλέψουν οι ανθρακωρύχοι. Πρώτα απ' όλα είναι φυσικό τα ορυκτά να βρίσκονται μόνο σε βουνά. Ετσι στέλνουμε σε μια θέση του χάρτη (που φυσι-



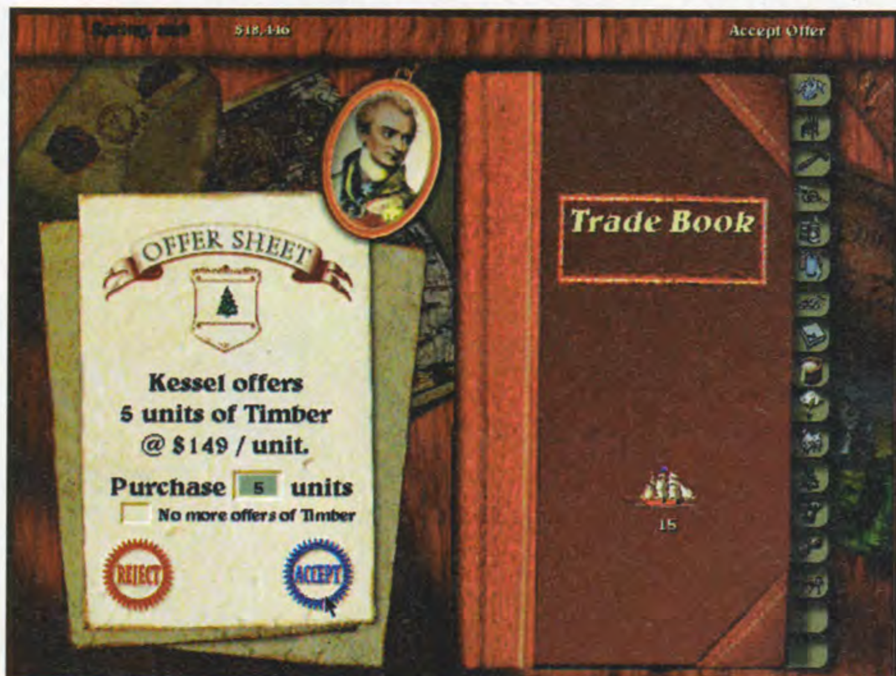
κά είναι βουνό) έναν εξερευνητή. Αν εκεί υπάρχουν ορυκτά τότε θα στείλουμε ανθρακωρύχο για να κατασκευάσει ένα ορυχείο. Οι μηχανικοί είναι κυρίως υπεύθυνοι για την κατασκευή σιδηροδρομικών γραμμών που θα ενώνουν τις πόλεις μας αλλά και θα περνούν δίπλα από ορυχεία, αγροτικές ή κτηνοτροφικές εκτάσεις ώστε να συγκεντρώνουν αυτά τα αγαθά και να τα στέλνουν στα εργοστάσια. Επίσης μπορούν να κατασκευάζουν σιδηροδρομικούς σταθμούς έτσι ώστε να συγκεντρώνονται οι πρώτες ύλες πιο αποδοτικά. Τους κτηματομεσίτες θα τους δούμε αργότερα. Κάθε ένας από αυτούς τους χαρακτήρες μπορεί να βελτιωθεί έτσι ώστε να κατασκευάζει πιο αποδοτικά ορυχεία, αγροκτήματα, κλπ. Αυτό μπορεί να γίνει μέσω τεχνολογικών επιτευγμάτων. Εδώ έχουμε άλλη μια διαφορά από το Civilization. Τα τεχνολογικά επιτεύγματα απλά αγοράζονται όταν είναι διαθέσιμα. Δεν έχουμε δηλαδή επιστήμονες αλλά ούτε και φόρους. Εσοδα έχουμε μόνο μέσω του εμπορίου και των κατακτήσεων.

Κάθε χώρα χωρίζεται σε επαρχίες, κάθε μία από τις οποίες έχει μια πόλη. Ολες οι πόλεις αυτές έχουν στρατόπεδα αλλά μόνο η πρωτεύουσα της χώρας έχει εργοστάσια. Οι στρατιωτικές μονάδες μετακινούνται μόνο μεταξύ στρατοπέδων ή επιτίθενται σε μια εχθρική πόλη. Αλλά θα περάσουμε σε αυτούς αργότερα. Η παραγωγή υλικών γίνεται στα εργοστάσια. Υπάρχουν κλωστοϋφαντουργίες, μεταλλουργίες, υψικάμινοι, εργοστάσια παραγωγής τροφίμων, ρούχων, επίπλων και καυσίμων σε επόμενα στάδια του παιχνιδιού. Οι κατασκευαστές του τίτλου έχουν δημιουργήσει μια αλυσίδα παραγωγής μέσω της οποίας οι πρώτες ύλες χρησιμοποιούνται για κάποια προϊόντα, αυτά με τη σειρά τους για άλλα, κλπ. Δεν θα μπούμε εδώ σε λεπτομέρειες αλλά μπορούμε να πούμε ότι αυτή η αλυσίδα παραγωγής είναι πολύ ρεαλιστική. Ειδική μνεία πρέπει να γίνει για κάποια κτίρια που βρίσκονται στην πρωτεύουσα. Στα ναυπηγεία φυσικά κατασκευάζουμε πλοία. Αυτά μπορεί να είναι πολεμικά ή μεταφορικά. Τα δεύτερα έχουν επίπτωση στις εμπορικές μας δυνατότητες. Το ίδιο ισχύει και για τον κεντρικό σιδηροδρομικό σταθμό, στον οποίο μπορούμε να κατασκευάσουμε βαγόνια. Τα πλοία καθορίζουν τον όγκο των εμπορευμάτων που μπορούμε να πουλήσουμε σε άλλες χώρες ενώ τα βαγόνια τον όγκο των πρώτων υλών που συγκεντρώνουμε από όλη τη χώρα καθώς και τη γρήγορη μεταφορά μεγάλων στρατιωτικών δυνάμεων. Στο κτίριο της αποθήκης μπορούμε να δούμε τα διαθέσιμα υλικά μας. Στο Πολεμικό εργοστάσιο μπορούμε να παράγουμε μονάδες. Το Πανεπιστήμιο μας επιτρέπει να δημιουργούμε αγρότες, κτηνοτρόφους, κλπ. Η τεχνική σχολή μας επιτρέπει να πολλαπλασιάζουμε το εργατικό μας δυναμικό ενώ τέλος το κτίριο της Κυβέρνησης μας δίνει τη δυνατότητα να δημιουργούμε νέους εργάτες. Προφανώς κάθε εργασία που κάνουμε στα εργοστάσια απαιτεί εκτός από υλικά και εργατικά χέρια. Κάθε εργοστάσιο έχει στην αρχή μικρή δυνατότητα παραγωγής αλλά μπορούμε να τη μεγαλώσουμε. Αυτό όμως απαιτεί επιπλέον υλικά.





Η σημαντικότερη οθόνη όμως στο Imperialism είναι μάλλον αυτή του εμπορίου. Εδώ έχουμε μια λίστα με όλα τα υλικά και πρώτες ύλες που είναι διαθέσιμες στο παιχνίδι, άσχετα με το αν εκείνη τη στιγμή εμείς έχουμε κάποια ποσότητα ή όχι. Κάθε υλικό έχει μια συγκεκριμένη τιμή που καθορίζεται από διάφορους παράγοντες. Για την ακρίβεια, συγκεκριμένη τιμή πώλησης από εμάς. Οταν θέλουμε να πουλήσουμε κάτι (πράγμα απαραίτητο πάντα για να μπορέσουμε να έχουμε έσοδα) τότε διαθέτουμε μια ποσότητά του στην αγορά. Προσέξτε: δεν είναι σίγουρο ότι θα βρεθεί αγοραστής. Αντίστοιχα όταν μας λείπει κάποιο υλικό τότε το μαρκάρουμε για ζήτηση. Κι εδώ βέβαια δεν είναι σίγουρο ότι θα βρεθεί κάποιος να μας πουλήσει. Στο τέλος κάθε γύρου βλέπουμε τις προσφορές που μας έχουν





γίνει και ανάλογα αποφασίζουμε. Πολλές φορές οι διπλωματικοί μας ακόλουθοι τονίζουν ότι θα ήταν καλό να αγοράσουμε κάποιο υλικό από μια χώρα με την οποία έχουμε διπλωματικές σχέσεις. Στο τέλος βλέπουμε και το ισοζύγιο αγορών- πωλήσεων. Ετσι ξέρουμε τι χρήματα έχουμε αλλά και βελτιώνεται η θέση μας αν χρειαστεί να πάρουμε δάνειο. Πολύ σημαντική όμως στο Imperialism είναι και η διπλωματία, η οποία έχει επίσης τη δική της οθόνη. Για παράδειγμα δεν μπορούμε να επιτεθούμε στα καλά καθούμενα σε κάποια χώρα. Πρέπει πρώτα να της κηρύξουμε τον πόλεμο. Εκτός όμως από αυτό στην οθόνη της Διπλωματίας μπορούμε να κάνουμε πολλές άλλες ενέργειες που καθορίζουν τη μοίρα μας στο παιχνίδι. Για να κερδίσετε στο Imperialism πρέπει να αποκτήσετε τον έλεγχο της πλειοψηφίας των χωρών. Προφανώς αυτό επιθυμούν και οι υπόλοιπες μεγάλες δυνάμεις. Ο έλεγχος δεν επιτυγχάνεται μόνο με πόλεμο και κατάκτηση αλλά και με άλλους τρόπους. Ετσι θα πρέπει κατ' αρχάς να ιδρύσετε πρεσβείες ή εμπορικές ακολουθίες στις χώρες οι οποίες σας ενδιαφέρουν πιο πολύ. Εκτός από τα μακροπρόθεσμα οφέλη έτσι έχετε και ένα πιο χειροπιαστό: Μπορείτε να στείλετε κτηματομεσίτες σε αυτές τις χώρες οι οποίοι θα αγοράσουν για σας κάποιο κομμάτι γης. Η παραγωγή υλικών πλέον σε αυτό το κομμάτι είναι δική σας. Φυσικά μπορείτε στη συνέχεια να στείλετε και κάποια ειδική μονάδα για να βελτιώσει την εκεί παραγωγή. Μπορείτε επίσης να αυξήσετε τις εμπορικές συναλλαγές σας με κάποια χώρα πριμοδοτώντας με μεγαλύτερη τιμή τις εισαγωγές υλών που κάνετε από αυτή. Αντίστοιχα φυσικά μπορείτε να μποϊκοτάρετε τις συναλλαγές με κάποια άλλη χώρα. Πολύ μεγάλο ρόλο παίζουν επίσης οι συμφωνίες που κάνετε με μια χώρα αλλά και αυτές που έχει κάποια Μικρότερη Χώρα με κάποια άλλη Μεγάλη Δύναμη. Αν για παράδειγμα μια μικρότερη χώρα έχει υπογράψει σύμφωνο συμμαχίας με μια Μεγάλη Δύναμη και εσείς της επιτεθείτε, τότε αυτόματα κηρύσσεται πόλεμος και με τη Μεγάλη Δύναμη.

Οι μάχες στο Imperialism γίνονται για την άμυνα μιας πόλης ή την επίθεση σε αυτήν. Εξαιρούνται οι ναυμαχίες οι οποίες μπορεί να γίνουν στη μέση της θάλασσα αλλά έτσι κι αλλιώς σε αυτές δεν μπορείτε να επέμβετε. Ας δούμε όμως τις μάχες εδάφους. Κατ' αρχάς στο Imperialism υπάρχουν τρεις χρονικές περίοδοι οι οποίες και καθορίζουν τον τύπο στρατιωτών και οπλισμού. Οπως είπαμε η παραγωγή μονάδων γίνεται στο Πολεμικό εργοστάσιο ενώ δεν μπορείτε να αγοράσετε μονάδες από το εμπόριο. Προτού συνεχίσουμε στον τρόπο και τη στρατηγική των μαχών, να τονίσουμε ότι αν το επιθυμείτε, τον έλεγχο των στρατιωτών σε μια μάχη αναλαμβάνει ο υπολογιστής, αν θέλετε μάλιστα δεν τις βλέπετε και καθόλου. Κάθε μονάδα λοιπόν έχει κάποιες παραμέτρους. Αυτές είναι η αντοχή της, η ταχύτητά της, το βεληνεκές αλλά και η ισχύς των βολών της. Με κάθε επιτυχημένη μάχη μια μονάδα κερδίζει εμπειρία και γίνεται πιο αποτελεσματική ενώ με κάθε επίθεση που δέχεται πέφτει το ηθικό της. Αν όμως υπάρχει Στρατηγός κοντά, αυτός μπορεί να αποκαταστήσει το τελευταίο. Μετά από κάθε μάχη, οι μονάδες που έχουν πληγεί μπορούν να αποκαταστήσουν τις δυνάμεις τους αν παραμείνουν μη ενεργές για κάποιους γύρους. Επίσης υπάρχουν και ειδικές δυνάμεις για το σαμποτάζ οχυρωματικών έργων του εχθρού. Τέλος μπορείτε να υποστηρίξετε κάποια επίθεση και με πυρά από πλοία.

Οπως γίνεται αντιληπτό, το Imperialism έχει αρκετές ομοιότητες αλλά και πάρα πολλές διαφορές από το Civilization. Στα αρνητικά του θα πρέπει να καταλογίσουμε το γεγονός ότι πρέπει να χειριζόμαστε καταστάσεις μακροπρόθεσμα κάτι που κάνει το gameplay του αργό. Από την άλλη μεριά όμως μας προσφέρει έναν πολύ καλό συνδυασμό μακροσκοπικού και τακτικού ελέγχου. Αν και στην αρχή δείχνει πιο απλό από άλλα παιχνίδια στρατηγικής στην πορεία αντιλαμβάνεται κανείς ότι χρειάζεται να σκεφτεί πάρα πολύ πριν πάρει κάποιες αποφάσεις. Δεν είναι καλύτερο από το Civilization αλλά στην προκειμένη περίπτωση πιο σημαντικό είναι ότι είναι διαφορετικό από αυτό, δίνοντας έμφαση στο εμπόριο και τη διπλωματία. Αποτελεί έναν πολύ καλό τίτλο και φυσικά μια άριστη αγορά.

Spring, 1829 — $12,286 — Lumber

Board of Trade

Commodity	Orders	Price	Available	Quantity to Offer
		$862	1	
	Offer	$1,047	3	2
	Offer	$1,474	3	2
		$1,474	27	
		$76	--	
		$318	9	
		$405	18	
		$453	--	
		$400	79	
	Offer	$99	11	11
		$136	--	
	Bid	$151	1	
	Bid	$74	52	
	Bid	$136	19	
		$336	16	



TOCA

του Νίκου Ζωγόπουλου

HOUSE: Codemasters

FORMAT: PC CD-ROM

REQUIREMENTS: Pentium 133, 16MB Ram, SVGA PCI, Win95, DirectX, 10MB HD, Soundblaster

ΔΙΑΘΕΣΗ: CD-MEDIA

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
Βάλτε το turbo Garett στα 3,5 bar!

ΓΡΑΦΙΚΑ...........86%
ΗΧΟΣ.................89%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ.......88%
ΑΝΤΟΧΗ 90%

ΓΕΝΙΚΑ: 88%



Χαμός από racing games αυτό τον μήνα αγαπητοί αναγνώστες. Και όπως βλέπετε συνεχώς σε εμένα πέφτει ο κλήρος για τα review τους. Βέβαια οφείλω να ομολογήσω ότι δεν πρόκειται και για δυσάρεστη δουλειά, μια και τα racing games είναι ένα από τα αγαπημένα μου είδη παιχνιδιών. Ετσι λοιπόν, μέσω αυτού του review θα σας παρουσιάσουμε το πασίγνωστο Touring car championship ή πιο απλά, TOCA.

Το Βρετανικό Πρωτάθλημα Τουρισμού είναι μία από τις σημαντικότερες διοργανώσεις στον χώρο του μηχανοκίνητου αθλητισμού. Θεωρείται μαζί με την Formula 1, σαν μία από τις δυσκολότερες κατηγορίες αγώνων. Αυτό συμβαίνει γιατί αφ' ενός τα αυτοκίνητα είναι σχεδόν σαν τα αντίστοιχα παραγωγής και δεν διαθέτουν ιδιαίτερα χαρακτηριστικά για τους αγώνες όπως π.χ. τα οχήματα Formula 1, και αφ' ετέρου, οι συγκρούσεις που συμβαίνουν είναι κάτι παραπάνω από... ρουτίνα για τους οδηγούς. Αυτά τα δύο βασικά στοιχεία κάνουν αυτούς τους αγώνες ιδιαίτερα δύσκολους και απαιτητικούς. Μην ανησυχείτε όμως, γιατί τα πράγματα στο TOCA είναι πιο εύκολα. Μην ξεχνάτε ότι πρόκειται για παιχνίδι arcade και όχι για simulator (οι simulator επιρροές είναι ελάχιστες). Ετσι λοιπόν, φορέστε τη στολή σας, πάρτε το κράνος σας και ετοιμαστείτε για μερικούς γρήγορους γύρους στις αγγλικές πίστες.

Ξεκινώντας το παιχνίδι, θα δείτε ένα πολύ όμορφο FMV με στιγμιότυπα από αγώνες Touring car, και έπειτα το παιχνίδι θα σας οδηγήσει στο πολύ εύχρηστο menu του. Από εκεί, όπως πάντα, θα κάνετε τις απαραίτητες ρυθμίσεις ώστε να φέρετε το παιχνίδι στα μέτρα σας. Μάλιστα εκτός από τις κλασικές ρυθμίσεις (επίπεδο δυσκολίας, καιρικές συνθήκες) υπάρχει και ρύθμιση για το split screen με δύο επιλογές, οριζόντιο και κάθετο. Γενικά το παιχνίδι δεν θα σας αφήσει παραπονεμένους στον τομέα αυτό. Πάμε παρακάτω. Υπάρχουν πολλά είδη αγώνων που μπορείτε να συμμετάσχετε, από το απλό single race όπου τρέχετε σε μία πίστα μόνο, μέχρι Πρωτάθλημα, ενώ μπορείτε να τρέξετε σε ρυθμό προπόνησης με την επιλογή time trial. Επίσης, αν δεν θέλετε να τρέχετε με αντίπαλο τον υπολογιστή, τότε υπάρχει και δυνατότητα για multiplayer παιχνίδια, είτε μέσω splitscreen (μέχρι





τέσσερις παίκτες ταυτόχρονα), είτε μέσω δικτύου (υποστηρίζονται τα εξής πρωτόκολλα: TCP/IP, IPX, Modem & serial link). Οπως βλέπετε υπάρχουν πέντε τρόποι για να παίξετε με κάποιον ή κάποιους φίλους σας, έτσι ώστε να μην μείνει κανείς παραπονεμένος. Μόλις αποφασίσετε ότι είστε έτοιμοι, θα επιλέξετε το start race και το παιχνίδι θα σας οδηγήσει στην οθόνη επιλογής αυτοκινήτου. Εκεί θα δείτε μερικά οχήματα που θα σας κάνουν να ζηλέψετε τους τυχερούς οδηγούς τους. Συγκεκριμένα υπάρχουν διαθέσιμα τα: Renault Laguna, Audi A4, Volvo S40, Honda Accord, Peugeot 406 coupe, Nissan Primera GT, Ford Mondeo και Vauxhall (δηλαδή Opel) Vectra. Το καθένα από τα αυτοκίνητα διαθέτει διαφορετικό "χαρακτήρα" και οδική συμπεριφορά, π.χ. το Peugeot κρατάει στον δρόμο σαν ξυράφι, ενώ το Audi A4 διαθέτει θηριώδη δύναμη, και πάει λέγοντας. Πάντως η επιλογή του αυτοκινήτου είναι πολύ σημαντική, γιατί ο κάθε παίκτης μπορεί να έχει χαμηλή απόδοση μόνο και μόνο επειδή απλά δεν του "ταιριάζει", ενώ κάποιος άλλος μπορεί με το ίδιο αυτοκίνητο να βγει πρώτος. Δηλαδή η επιλογή είναι θέμα του κατά πόσο θα μπορέσετε να προσαρμόσετε το αυτοκίνητο στο δικό σας στιλ οδήγησης. Πάντως κάποιο από τα οκτώ αυτοκίνητα θα σας ταιριάζει. Αν όχι, τότε το τανκ ή η ροζ Cadillac(!) που ενεργοποιούνται με cheat ίσως να σας ταιριάζουν καλύτερα. Ειδικά με το τανκ μπορείτε να πυροβολείτε όποιον τολμάει να σας προσπεράσει! Αφού ξεμπερδέψετε με την επιλογή οχήματος, θα ξεκινήσετε στην πρώτη πίστα, εκτός αν παίζετε single race όπου μπορείτε να επιλέξετε εσείς. Μόλις σας βγάλει το παιχνίδι στον δρόμο, θα παρατηρήσετε πως τα γραφικά έχουν μια λίγο περίεργη αίσθηση. Εμένα προσωπικά μου φάνηκαν λίγο "άδεια". Βέβαια, αυτή η έλλειψη αντισταθμίζεται από την ταχύτητα του παιχνιδιού η οποία είναι καταπληκτική, ακόμα και σε μικρά συστήματα. Εδώ να αναφέρουμε πως το παιχνίδι σε συστήματα που διαθέτουν κάρτες με 3D acceleration παρουσιάζεται πολύ γρήγορο, ενώ σε συστήματα με 3DFX πάει... πετώντας! Πάντως αν το τρέξετε μέσω Direct 3D, θα πρέπει η κάρτα σας να διαθέτει 4MB και όχι 2MB μόνο. Πάντως το TOCA εκμεταλλεύεται πολύ καλά τέτοιου είδους κάρτες και αν διαθέτει μία, τότε θα έχετε πολύ καλά αποτελέσματα. Είπαμε λοιπόν πως η κίνηση του είναι γρήγορη, τα γραφικά καλά αλλά λίγα, τί έμεινε; Μα φυσικά το gameplay, το οποίο είναι σε πολύ καλά επίπεδα, αλλά δεν πιστεύω πως φτάνει κάποια άλλα κορυφαία παιχνίδια του είδους, π.χ. Need for Speed SE και Test Drive 4. Βασικά αφήνει μια αίσθηση arcade και simulation μαζί, πράγμα που εμένα δεν μου φάνηκε άσχημο, αλλά σίγουρα θα απωθήσει κάποιους φανατικούς του ενός ή του άλλου είδους. Εδώ να σημειωθεί πως το παιχνίδι διαθέτει και pits για τις απαραίτητες επισκευές (τις πρώτες φορές θα τα επισκεφθείτε αρκετές φορές) αλλά και τιμωρίες (!) αν οδηγάτε επιθετικά. Συγκεκριμένα, αν οι κριτές θεωρήσουν πως συγκρουστήκατε με κάποιον αντίπαλο με σκοπό να τον βγάλετε από την πίστα, θα τιμωρηθείτε με κάποια penalty points, ενώ αν επαναληφθεί, το "πρόστιμο" βαθμών θα αυξάνετε, και τέλος αν φτάσετε το σημείο να τιμωρηθείτε για πέμπτη φορά, τότε θα "φάτε" ένα disqualification που θα είναι όλο δικό σας, δηλαδή κοινώς θα αποκλειστείτε. Επίσης αν μπείτε στα pits, δεν θα έχετε έλεγχο του οχήματος σας μέχρι να ξαναβγείτε. Στα pits παίρνει τον έλεγχο του οχήματος σας ο υπολογιστής, οπότε τα services είναι ιδιαίτερα απλά. Στο κυρίως παιχνίδι, θα δείτε πως γίνονται στην πίστα ομηρικές και επικές μονομαχίες μεταξύ των οδηγών, και πολλές φορές θα πρέπει να καταστρώσετε κάποια συγκεκριμένη στρατηγική για να νικήσετε, ακριβώς όπως στην πραγματικότητα. Ενα άλλο όμως πρόβλημα που εντόπισα είναι ο χειρισμός. Συγκεκριμένα, πολλές φορές το αυτοκίνητο θα σας πετάξει το πίσω μέρος και θα αρχίσει τα τετ-α-κε πριν καλά καλά το αντιληφθείτε. Αυτό οφείλεται κατά κύριο λόγο στο ότι το παιχνίδι σας δίνει λανθασμένη αίσθηση της ταχύτητας που έχετε αναπτύξει (χωρίς να σημαίνει ότι είναι αργό), με αποτέλεσμα να μπαίνετε στις στροφές με λάθος χιλιόμετρα. Η μόνη λύση είναι να έχετε το νου σας στον δείκτη της ταχύτητας έτσι ώστε να έχετε σωστά αποτελέσματα στις στροφές και να μην "φοράτε σαν σώβρακο" τις μπαριέρες! Πάντως είναι γενικά αποδεκτό, πως το gameplay του TOCA δεν είναι ούτε άσχημο ούτε προβληματικό, απλά σε μερικά σημεία ξεπερνιέται από κάποια άλλα αντίστοιχα παιχνίδια, ενώ σε άλλα υπερέχει του ανταγωνισμού. Αλλωστε οι Codemasters είναι μια ομάδα που τα παιχνίδια της διακρίνονταν κυρίως για το gameplay τους και όχι για τα γραφικά τους. Οσον αφορά τον ήχο, να πούμε πως ενώ τα ηχητικά εφέ είναι στον μέσο όρο, η μουσική είναι πάρα πολύ καλή, με πλούσιες συνθέσεις και δεν επαναλαμβάνεται. Γενικά παρατηρώ τον τελευταίο καιρό πως όλο και περισσότερα παιχνίδια διαθέτουν καταπληκτικά soundtracks. Επιτέλους γιατί είχα βαρεθεί να ακούω όλα αυτά τα... αχαρακτήριστα midi αρχεία που είχαν τα παλαιότερα παιχνίδια. Τελειώνοντας να πούμε πως το TOCA είναι ένα παιχνίδι που θα πρέπει τουλάχιστον να δείτε. Δεν σας λέω να το αγοράσετε οπωσδήποτε, αλλά πρέπει να του ρίξετε μια ματιά, μια και είναι ένα από τα πιο καλά παιχνίδια στην κατηγορία του.











SODA Gripped Off Road Championship

του Κωνσταντίνου Μεϊντάνη

HOUSE: Sierra

FORMAT: WIN 95 CD-ROM

REQUIREMENTS: Pentium 90, 16 MB RAM, 2x CD-ROM, SVGA

ΔΙΑΘΕΣΗ: PLOTLINE

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
Μπαμπά! Πόσο θα πάει το τζιπάκι με την υποτίμηση;

ΓΡΑΦΙΚΑ..........74%
ΗΧΟΣ..................75%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ.......63%
ΑΝΤΟΧΗ............69%

ΓΕΝΙΚΑ: 71%

Η Sierra είναι μια εταιρεία που ανάθρεψε με τα adventure της γενεές και γενεές gamers. Τις περισσότερες φορές που προσπάθησε να ξεφύγει από αυτό το μοτίβο απέτυχε. Το τελευταίο της τέκνο είναι το Soda που φιλοδοξεί να ανατρέψει τη δυσμενή παράδοση της εταιρείας στα υπόλοιπα μη-adnenture παιχνίδια. Γυμνάστε τους μυς σας, πάρτε ένα ανθεκτικό joystic και ετοιμαστείτε για τους επίπονους αγώνες που σας υπόσχεται το SODA.



Το Soda είναι ένα OFF Road racing simulator παιχνίδι που μας τοποθετεί στο κόκπιτ ενός αγωνιστικού αυτοκινήτου με το μικρότερο δυνατόν κόστος. Και για όσους δε γνωρίζουν τη σημαίνει SODA σας παραθέτουμε τα αρχικά (Short cource Off road Drivers Association). Με το SODA σας δίνεται η ευκαιρία να ζήσετε την εμπειρία της οδήγησης των οχημάτων εκτός δρόμου. Εχετε τη δυνατότητα να επιλέξετε ανάμεσα από 12 διαδρομές, τρία διαφορετικά οδοστρώματα desert, tropics, country και σε επίσης τρεις τύπους οχημάτων(buggy,4w truck,2w truck) Αν νομίσατε ότι κάτι έλειπε από το Monster Truck Madness της Microsoft ή το Test Drive Off Road της Accolade τότε το SODA θα σας αποζημιώσει και με το παραπάνω.

Αγωνίζεστε σε ένα σκληρό πρωτάθλημα 12 αγώνων και αντιμετωπίζετε τους καλύτερους οδηγούς στο κόσμο που είναι πραγματικά "τσακάλια", δυστυχώς δεν υπάρχουν τα πραγματικά ονόματα των





οδηγών(και ευτυχώς δε δαγκώνουν!)αλλά αυτό δεν είναι πρόβλημα γιατί έτσι και αλλιώς το άθλημα αυτό δεν είναι διαδεδομένο στη χώρα μας. Μπορείτε επίσης να κάνετε single race, practice και να παίξετε μέσω Internet με άλλους χρήστες.

Μόλις ξεκινήσει το παιχνίδι εμφανίζεται το βασικό menu στο οποίο επιλέγετε αν θα παίξετε single race,championship, ή multiplayer μέσω δικτύου. Μπορείτε να δείτε τα καλύτερα replay και να χαζέψετε τα ρεκόρ.

Στην οθόνη των επιλογών μπορείτε να ρυθμίσετε την ανάλυση και τα εφέ καθώς και να διαμορφώσετε το πρωτάθλημα σας. Τέλος στην οθόνη των controls μπορείτε να επιλέξετε την ευαισθησία του αναλογικού χειριστηρίου ή να παίξετε με τα πλήκτρα αφού πρώτα αγοράσετε καινούριο πληκτρολόγιο για να το χρησιμοποιήσετε μετά το παιχνίδι!

Το παιχνίδι είναι αρκετά παραμετρικό και μπορείτε να σχεδιάσετε τις δικές σας διαδρομές χρησιμοποιώντας τη φαντασία και το γούστο. Καθώς σχεδιάζετε την πίστα μπορείτε να προσθέσετε λακκούβες με λάσπη, λιμνούλες, δέντρα, κτίρια, λάστιχα, βράχια, θάμνους ακόμα και να τοποθετήσετε τις κάμερες για τα Replay. Λείπει κάποια επιλογή που σας επιτρέπει να αλλάξετε τα χρώματα των αυτοκινήτων αλλά μην τα θέλουμε όλα δικά μας. Καλό επίσης θα είναι να κάνετε πρώτα το rendering στη 3D πίστα σας και μετά να προσθέσετε τα διάφορα χαρακτηριστικά. Επίσης μπορείτε να τις σώσετε στο δίσκο σας και να τις ανταλλάξετε με τους φίλους σας ή με άλλους χρήστες μέσω του Internet.

Ενα σημαντικό στοιχείο του παιχνιδιού είναι η προσομοίωση φυσικών δυνάμεων. Αν οδηγείτε με μεγάλη ταχύτητα αισθάνεστε την επίδραση των δυνάμεων που ενεργούν στο όχημα σας, ανάλογα με το βάρος, τη ροπή, το οδόστρωμα και την επιτάχυνση, παρατηρούμε διαφορές στη συμπεριφορά του οχήματος. Το θετικό στοιχείο είναι ότι το παιχνίδι γίνεται πολύ ρεαλιστικό αλλά και συνάμα απίστευτα δύσκολο να κρατήσετε το όχημα σας μέσα στην πίστα. Πρέπει να σπαταλήσετε άπειρο χρονικό διάστημα για να συνηθίσετε αυτές τις διαμορφώσεις και να πειραματιστείτε αρκετά με τις βελτιώσεις που θα κάνετε για να συμπεριφέρεται όσο το δυνατών καλύτερα το όχημα σας. Μιας και μιλάμε για βελτιώσεις, μπορείτε να ρυθμίσετε σχεδόν τα πάντα όπως την ιπποδύναμη, τις σχέσεις στο κιβώτιο ταχυτήτων, το σασί κλπ έτσι ώστε να πετύχετε το όσο δυνατόν καλύτερο αποτέλεσμα.

Στο τομέα των γραφικών νιώσαμε μια ακόμα απογοήτευση. Το παιχνίδι δεν υποστηρίζει 3D fx κάρτα αλλά η εταιρεία υπόσχεται ότι θα κυκλοφορήσει σύντομα μια καινούρια έκδοση για 3D fx, μπορείτε πάντως να το απολαύσετε αν έχετε κάρτα με 3D acceleration. Τα backgound δεν είναι αρκετά λεπτομερή και τα sprites είναι λιτά σχεδιασμένα, το οδόστρωμα είναι σχετικά καλό αλλά δεν αρκεί μόνο αυτό για τις απαιτήσεις των σημερινών gamers. Οσοι έχετε μηχάνημα κάτω από τα 133 MHz θα πρέπει να κατεβάσετε την ανάλυση σε 320x200 και να βάλετε τα υπόλοιπα εφέ σε auto mode από το configuration για να μη χάνετε σε frames.

Το παιχνίδι σας παρέχει τη δυνατότητα να παίξετε μέσω δικτύου πράγμα που ανεβάζει το gameplay στα ύψη αλλά όπως και να το κάνουμε η δυσκολία του χειρισμού μειώνει τη διάθεση του παίκτη.



Στο τομέα του ήχου τα καταφέρνει καλύτερα αλλά ο εκφωνητής μοιάζει σαν να έχει καταπιεί το μικρόφωνο και υπάρχουν στιγμές που βρίσκεστε 1-2 γύρους πίσω(ειδικά τον πρώτο καιρό που θα παίζετε) και προσπαθεί να μας πείσει με τη χροιά της φωνής ότι τίποτα δεν έχει κριθεί (χαχά, μήπως σας θυμίζει τίποτα αυτό;).

Για να σας βοηθήσουμε θα σας δώσουμε μερικά tips που ίσως κάνουν τη ζωή σας πιο εύκολη.

- Ξεκινήστε τις ρυθμίσεις από τη μηχανή και τα λάστιχα και πειραματιστείτε με τους χρόνους κάθε lap στο Practice. - Κάντε όσο πιο ελαφρύ και χαμηλό μπορείτε το όχημα σας αν θέλετε να τερματίσετε χωρίς σημαντικές απώλειες. - Οταν πρόκειται να κάνετε προσπέραση δείτε το παιχνίδι από την εσωτερική κάμερα, ευθυγραμμιστείτε στο δρόμο και σανιδώστε το.

Γενικά το SODA είναι ένα μέτριο παιχνίδι. Μπορεί η συμπεριφορά του στο οδόστρωμα να είναι πρωτοποριακή και αρκετά ρεαλιστική, τι να το κάνεις όμως όταν δεν μπορείς να κρατηθείς πάνω από 20 δευτερόλεπτα μέσα στην πίστα; Οσοι είναι φίλοι των Off Road αξίζει να του ρίξουν μια ματιά αρκεί να έχουν υπομονή με το χειρισμό. Οι υπόλοιποι φίλοι των racing simulators ας ασχοληθούν με κάτι καλύτερο, εμείς σας προειδοποιήσαμε.







Settlers 2 Gold Edition

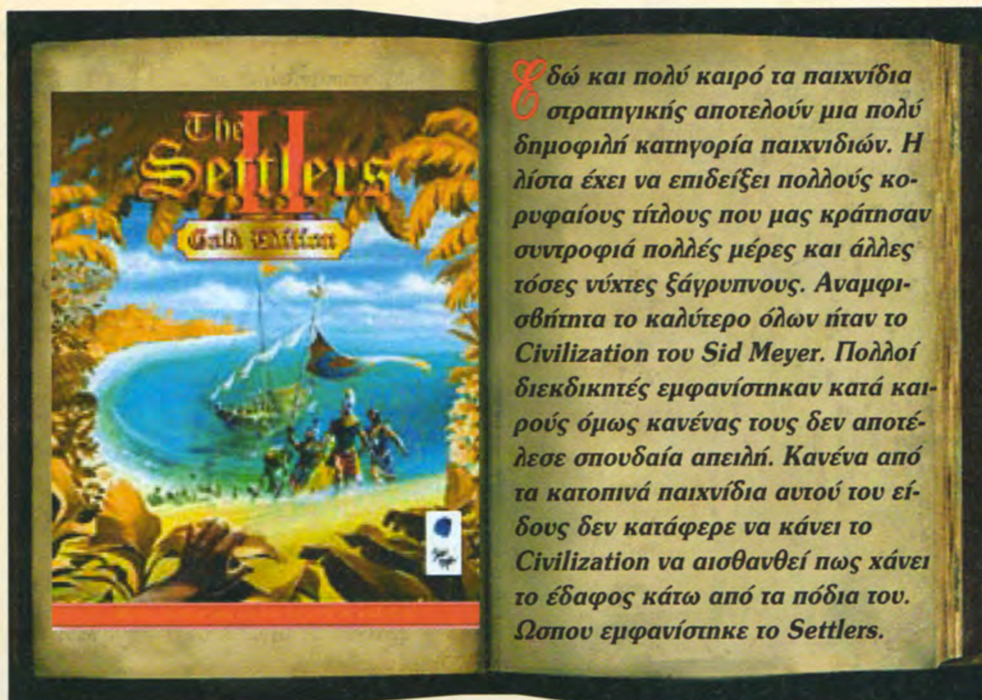
του Κωνσταντίνου Τσάκαλου

HOUSE:	Blue Byte
FORMAT:	Win95, CD-ROM
REQUIREMENTS:	486/100, 8MB Ram, SVGA PCI 2MB, 40 MB Hard Disk, CD-Rom 4x, Mouse, Sound Blaster comp.
ΔΙΑΘΕΣΗ:	PLOTLINE

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
Η αποικιοκρατία συνεχίζεται με γοργούς ρυθμούς

ΓΡΑΦΙΚΑ..........86%
ΗΧΟΣ..................87%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ.......90%
ΑΝΤΟΧΗ...........85%

ΓΕΝΙΚΑ: 87%



Εδώ και πολύ καιρό τα παιχνίδια στρατηγικής αποτελούν μια πολύ δημοφιλή κατηγορία παιχνιδιών. Η λίστα έχει να επιδείξει πολλούς κορυφαίους τίτλους που μας κράτησαν συντροφιά πολλές μέρες και άλλες τόσες νύχτες ξάγρυπνους. Αναμφισβήτητα το καλύτερο όλων ήταν το Civilization του Sid Meyer. Πολλοί διεκδικητές εμφανίστηκαν κατά καιρούς όμως κανένας τους δεν αποτέλεσε σπουδαία απειλή. Κανένα από τα κατοπινά παιχνίδια αυτού του είδους δεν κατάφερε να κάνει το Civilization να αισθανθεί πως χάνει το έδαφος κάτω από τα πόδια του. Ωσπου εμφανίστηκε το Settlers.

Το πολύ καλό και απλό gameplay του το έκανε αμέσως να ξεχωρίσει. Στο review που τώρα κρατάτε στα χέρια σας ασχολούμαστε με τη δεύτερη συνέχεια του παιχνιδιού, το Settlers II Gold Edition, που απ' ότι φαίνεται συνεχίζει την αξιόλογη παράδοση που δημιούργησε ο προκάτοχός του. Η ιστορία είναι λίγο-πολύ γνωστή. Ενα Ρωμαϊκό πλήρωμα ναυαγεί σε ένα νησί μετά από μια σκληρή και άνιση μάχη με τα στοιχεία της φύσης. Το έρημο αυτό νησί γίνεται η βάση εξόρμησής σας για τη δημιουργία μιας αυτοκρατορίας, της οποίας βασικός στόχος της θα είναι η κυριαρχία ολόκληρου του πλανήτη. Μπορεί να ακούγεται απλό αλλά εσείς δεν πρέπει να ενθουσιάζεστε. Συγκρατηθείτε γιατί σας περιμένουν πολλές κακουχίες και δυσκολίες καθώς οι εχθροί σας είναι τρομεροί και φοβεροί. Στα πρώτα στάδια του παιχνιδιού δεν έχετε τίποτα στα χέρια σας, ξεκινώντας με μόνο τα βασικά εφόδια. Ετσι χρειάζεται σιγά σιγά να δημιουργήσετε τις προϋποθέσεις ανάπτυξης της μικρής σας κοινωνίας, η οποία βέβαια πρέπει να είναι αρκετά οργανωμένη και όχι ατάκτως ειρημένη. Από την πρώτη στιγμή οι ανάγκες για ξυλεία γίνονται φανερές. Ευτυχώς που στην περιοχή τα δάση αφθονούν κι έτσι έχετε την ευχέρεια να δημιουργήσετε καλές συνθήκες διαβίωσης για τους κατοίκους του καταυλισμού σας, ξεκινώντας με αυτόν τον τρόπο την αποικιοκρατία. Ξεκινήστε την προσπάθειά σας φτιάχνοντας μια καλύβα ξυλοκόπου και βέβαια φροντίστε να ανοίξετε όλους τους απαραίτητους δρόμους που θα διευκολύνουν τη μεταφορά της ξυλείας από τα δάση στο εργαστήριο του ξυλοκόπου και στο αρχηγείο σας. Μόλις εξασφαλίσετε αρκετή ξυλεία θα είστε πια σε θέση να συνεχίσετε με την ανέγερση άλλων κτιρίων που θα στεγάσουν τους υπόλοιπους τεχνίτες που έχετε υπό τις διαταγές σας. Ετσι λοιπόν σιγά-σιγά αποκτάτε ένα λατομείο για την επεξεργασία των βράχων που περισσεύουν από το σκάψιμο των γειτονικών βουνών, ένα ξυλουργείο όπου κόβετε τους κορμούς και τους κάνετε σανίδες τις οποίες χρησιμοποιείτε για την οικοδόμηση κι άλλων κτιρίων, κ.λ.π, κ.λ.π...

Πολύ σπουδαίο ρόλο παίζει η δημιουργία των δρόμων μέσα στον καταυλισμό. Οι δρόμοι αυτοί συνδέουν τα διάφορα κτίρια μεταξύ τους και φυ-



σικά με το αρχηγείο. Προσέξτε παρά πολύ: κτίρια των οποίων η χρησιμότητα συγγενεύει, δηλαδή για παράδειγμα η καλύβα του ξυλοκόπου με το ξυλουργείο, να βρίσκονται σε μικρή απόσταση το ένα από το άλλο έτσι ώστε και η μεταφορά των πρώτων υλών να γίνεται γρήγορα και σωστά και η δική σας δουλειά πιο αποτελεσματικά.

Επίσης, μην παραμελείτε τους γεωλόγους. Δεν είναι απλά διακοσμητικά στοιχεία στο παιχνίδι. Ο ρόλος τους είναι υψίστης σημασίας. Αυτοί κάνουν μελέτες, έρευνες και ανασκαφές και σας βοηθούν να βρείτε νερό, προκειμένου να καλύψετε τις ανάγκες του καταυλισμού σας. Εξάλλου το νερό σας είναι απαραίτητο και για την επεξεργασία των πρώτων υλών και των μεταλλευμάτων (σιδήρου, χαλκού, χρυσού κ.λ.π.). Αλλωστε πώς αλλιώς θα μπορέσετε να φτιάξετε όπλα και νομίσματα και να αναπτύξετε περαιτέρω την οικονομία σας;

Ο εξοπλισμός του στρατού σας είναι μία από τις βασικές προτεραιότητές σας, γιατί ποιός σας είπε ότι είστε μόνοι στο νησί αυτό; Σας πληροφορούμε ότι υπάρχουν ιθαγενείς και δεν είναι ιδιαίτερα φιλόξενοι. Δε θέλουμε να πούμε καθόλου για να μην σας τρομάξουμε! Εξάλλου θα το καταλάβετε και μόνοι σας αυτό, όταν αρχίσετε να κινείστε προς το εσωτερικό του νησιού για να διευρύνετε κι άλλο τα όρια του καταυλισμού σας.

Γενικά, η δημιουργία τακτικού στρατού απαιτεί την ύπαρξη πρώτων υλών, ορυχείων και χυτηρίου για την κατασκευή των όπλων. Αφού εξασφαλίσετε τις πρώτες ύλες, μένει μόνο η ανακατανομή αρμοδιοτήτων για ν' αποκτήσετε περισσότερους οπλίτες και να τους στείλετε σε αναζήτηση νέων περιοχών για επέκταση στο νησί.





Υπάρχει κάτι που έχει ιδιαίτερη σημασία στο παιχνίδι και αυτό δεν είναι άλλο από τις σημαίες που μπαίνουν σε διάφορα σημεία του καταυλισμού. Αυτές σηματοδοτούν τους κόμβους του οδικού σας δικτύου και βοηθούν τους υπηκόους σας στην κίνησή τους μέσα στον χώρο του καταυλισμού. Αν οι σημαίες τοποθετηθούν σωστά, τότε η κίνηση θα είναι γρήγορη και οι δουλειές που κάνουν οι υπήκοοί σας θα τελειώνουν πιο γρήγορα. Αν όχι, τότε ή θα πρέπει οι στρατιώτες σας να πετάνε πίσω τους κουκούτσια για να βρουν ξανά το δρόμο της επιστροφής ή εσείς θα τρέχετε συνεχώς προς αναζήτηση των χαμένων. Αφού τελειώσετε με την ανοικοδόμηση των βασικών κτιρίων και ανακαλύψετε πηγές παροχής οικοδομικών υλικών και πρώτων υλών, έρχεται το πλήρωμα του χρόνου να ασχοληθείτε με το φαγητό. Θα πρέπει να δημιουργήσετε φάρμες για καλλιέργεια γεωργικών προϊόντων αλλά και για την ανατροφή ζώων. Τα τελευταία ή θα τα φάτε ή θα τα χρησιμοποιήσετε για τις μεταφορές σας. Μην ανησυχείτε πάντως, υπάρχουν ακόμη πολλές ελεύθερες εκτάσεις για να τοποθετήσετε τις φάρμες μας. Κοιτάξτε στον χάρτη. Τα πράσινα σημεία κοντά στους πρόποδες των βουνών είναι τα καταλληλότερα.





Οταν πια ο καταυλισμός σας θα έχει αναπτυχθεί και θα έχει αποκτήσει τα περισσότερα από τα είδη πρώτης ανάγκης αλλά και το εξειδικευμένο προσωπικό και αφού εξε-

ρευνήσετε όλο το νησί, έρχεται η ώρα για τη δημιουργία ναυπηγείου. Εκεί μέσα θα ετοιμάσετε τα κατάλληλα πλοία που θα σας μεταφέρουν σε άλλα σημεία του νησιού ή σε γειτονικές βραχονησίδες. Προσοχή όμως, οι πρώτες ύλες εξάντλούνται. Ετσι σιγά-σιγά θα αρχίσουν τα προβληματάκια. Τη μια θα βλέπετε τα αποθέματα ξυλείας να μειώνονται απειλητικά, την άλλη τα ορυχεία το ένα μετά το άλλο δε θα δίνουν πια ύλες κι εσείς θα αγχώνεστε όλο και περισσότερο.

Το παιχνίδι σας παρέχει ειδικό και εύχρηστο μενού για να διαχειρίζεστε αποτελεσματικά τους πόρους του καταυλισμού σας. Αναλυτικοί πίνακες σας βοηθούν να βλέπετε σχεδόν όλα τα αγαθά που παράγετε και βέβαια από 'κει έχετε τη δυνατότητα να αλλάξετε τα δεδομένα της οικονομίας σας. Μπορείτε λοιπόν να αντιμετωπίσετε τυχόν ελλείψεις, να δημιουργήσετε τεχνητή ζήτηση, κλπ. Στην επόμενη σελίδα του ίδιου μενού βλέπετε συγκεντρωτικά το ανθρώπινο δυναμικό που έχετε στη διάθεσή σας. Και αυτούς μπορείτε να τους κάνετε ό,τι θέλετε. Αλλωστε υπήκοοί σας είναι! Βάλτε τον κατάλληλο άνθρωπο στην κατάλληλη θέση και δε θα ξεμείνετε ποτέ ούτε από αγαθά αλλά ούτε και από τεχνίτες.

Γενικά, το Settlers II είναι ένα παιχνίδι που συνδυάζει πολλά χαρακτηριστικά άλλων κορυφαίων παιχνιδιών στρατηγικής. Αυτό που έχει σημασία και το κάνει να ξεχωρίζει είναι πως συνδυάζει τα πάντα με πολύ καλό τρόπο, χωρίς να δημιουργεί δυσκολίες στο gameplay. Το ενδιαφέρον του παίκτη λοιπόν μένει συνεχώς αμείωτο. Ειδικότερα, το Settlers II Gold Edition περιέχει και διάφορα σενάρια που είχαν κυκλοφορήσει σε ξεχωριστό CD καθώς map editor, ώστε να δημιουργήσετε το δικό σας χάρτη. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά καλά και υψηλής ανάλυσης. Αυτό δεν μας κάνει ιδιαίτερη εντύπωση, αφού το ίδιο συμβαίνει στα περισσότερα παιχνίδια στρατηγικής.

Ο ήχος που συνοδεύει τις προσπάθειές σας δεν είναι αξιοπρόσεκτος αλλά ταιριάζει στην ατμόσφαιρα που θέλουν να δημιουργήσουν οι κατασκευαστές του τίτλου. Αναμφισβήτητα, το μεγάλο ατού του παιχνιδιού είναι το gameplay. Είναι πολύ καλό, δε δημιουργεί δυσκολίες, πονοκεφάλους και εκνευρισμούς ενώ κρατάει τον παίκτης πολλές ώρες σε αγωνία.

Αν εδώ και καιρό γυρίζατε στα καταστήματα και αναζητούσατε απεγνωσμένα ένα αξιόλογο παιχνίδι στρατηγικής, μάθετε πως επιτέλους ήρθε η ώρα να χαρείτε. Αγοράστε το Settlers II, καθίστε μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας και αφήστε το παιχνίδι να σας παρασύρει!















ΜΠΕΣ

ΣΤΟ ΧΩΡΟ ΤΗΣ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ

ΤΟΛΜΗΣΕ....









E+Π

CD corner

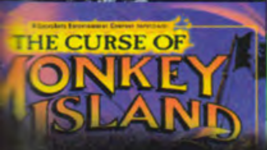


Στο χώρο των παιχνιδιών......
Τα CD CORNER σας εξασφαλίζουν...

- **Ανεξάντλητη ποικιλία.**
- **Εγκυρη ενημέρωση.**
- **Απαράμιλλη ποιότητα.**







CD CORNERS: 1. ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 27, ΤΗΛ: 3825024 • **2.** ΜΠΟΤΑΣΗ 7, ΤΗΛ: 3840482 • **3.** ΑΓ.ΙΩΑΝΝΟΥ 102 ΑΓ ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ, ΤΗΛ: 6014712 • **4.** ΜΙΑΟΥΛΗ 24 ΧΑΛΚΙΔΑ, ΤΗΛ: 0221-87315

CD • CORNER SHOP - IN - SHOP

ΑΘΗΝΑ ΚΕΝΤΡΟ • ACOM-COMPUTER ALFA, ΤΗΛ: 3838795 • ATHENS COMPUTER CENTER, ΤΗΛ: 3604540 • MULTIRAMA, ΤΗΛ: 3829106-7 • MICROWINS COMPUTER, ΤΗΛ: 3802820 • ΠΛΑΙΣΙΟ COMPUTERS, ΤΗΛ: 3844001 • UNITECH INTERNATIONAL, ΤΗΛ.: 7488881 • VIRGIN MEGASTORES, ΤΗΛ: 3314792 • **ΑΓ. ΑΝΑΡΓΥΡΟΙ:** MICROWINS COMPUTER, ΤΗΛ: 2617525 • **ΑΓ. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ:** FUTERLAND, ΤΗΛ: 6015535 • **ΑΙΓΑΛΕΩ:** ACOM-COMPUTER ALFA, ΤΗΛ: 5981621 • AM COMPUTER, ΤΗΛ: XXXXXXX • **ΑΜΠΕΛΟΚΗΠΟΙ:** ΑΝΔΡΙΑΚΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ, ΤΗΛ.: 6480501 • **ΑΜΦΙΑΛΗ:** TELECLUB VIDEO GAMES, ΤΗΛ: 4002591 • **ΑΛΙΜΟΣ:** MULTIRAMA, ΤΗΛ: 9966660 • **ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΗ:** KIM, ΤΗΛ: 9955410 • **ΚΑΛΛΙΘΕΑ:** TELECLUB VIDEO GAMES, ΤΗΛ: 9574371 • ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ, ΤΗΛ: 9531850 • **ΚΕΡΑΤΣΙΝΙ:** AM COMPUTER, ΤΗΛ: 4618252 • **ΚΟΡΥΔΑΛΟΣ:** **AM COMPUTER, ΤΗΛ: 5398572** • ΚΟΡΥΔΑΛΟΣ COMPUTERS, ΤΗΛ: 4952498 • ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΠΕΙΡΑΙΑ, ΤΗΛ.: 4970878 • **ΚΟΥΚΑΚΙ:** VIDEO CLUB ARMA, ΤΗΛ: 9227292 • **ΚΗΦΙΣΙΑ:** ASTRA ELECTRONICS, ΤΗΛ: 6205339 • **ΜΑΡΟΥΣΙ:** **ΕΠΙΛΟΓΗ, ΤΗΛ: 8065575** • VIRGIN MEGASTORES, ΤΗΛ: 6806041 • **ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ:** MULTIRAMA, ΤΗΛ: 2842500 • **Ν. ΕΡΥΘΡΑΙΑ:** DATA GATE, ΤΗΛ: 6203929 • **Ν. ΙΩΝΙΑ:** COMPUTER ALFA-ΧΑΤΖΗΝΙΚΟΛΑΟΥ, ΤΗΛ: 2717663 • **Ν. ΣΜΥΡΝΗ:** MICROSTORE COMPUTERS, ΤΗΛ: 9350672 • MEDIA INTERACTIVE, ΤΗΛ: 9310576 • **Ν. ΨΥΧΙΚΟ:** ΠΛΑΙΣΙΟ COMPUTERS, ΤΗΛ: 6779200 • GAMES HOUSE Ε.Π.Ε., ΤΗΛ: 6777362 • **ΝΙΚΑΙΑ:** ACOM-COMPUTER ALFA, ΤΗΛ: 4951455 • **ΠΕΙΡΑΙΑΣ:** ACOM-COMPUTER ALFA, ΤΗΛ: 4225207 • TELECLUB VIDEO GAMES, ΤΗΛ: 4227097 • **ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ:** D.M.S. LOGIC, ΤΗΛ: 5734411 • **ΠΕΥΚΗ:** RISE COMPUTER CENTER, ΤΗΛ: 6143550 • **ΧΑΛΑΝΔΡΙ:** CD FILES, ΤΗΛ.: 6858405 • ΤΣΑΜΟΣ, ΤΗΛ: 6815007 • SAVE THE GAME, ΤΗΛ: 6856488 • ΧΟΛΑΡΓΟΣ: GAME HOUSE, ΤΗΛ: 6543646 • **ΠΑΤΡΑ:** GAME HOUSE, ΤΗΛ: 061-273841

SOFTWARE REVIEW

της Μαρίας Χρυσοχού

Χίος



Θέλετε να επισκεφτείτε τη Χίο; Εχετε κάποια συγγένεια με το νησί του Ομήρου; Μήπως προορίζεται να περάσετε εκεί το μεγαλύτερο μέρος της στρατιωτικής θητείας σας; Γι' αυτούς και άλλους πολλούς λόγους, σας παρουσιάσουμε το πανέμορφο αυτό νησί του Αιγαίου.
Ο τίτλος "Χίος, το μυροβόλο νησί του Ομήρου" είναι ένας από τους τελευταίους ελληνικούς τίτλους που κυκλοφόρησε στην cd αγορά και οφείλεται στη συνεργασία της εταιρείας ΠΡΟΟΔΟΣ και του Πανεπιστημίου Αιγαίου. Πρόκειται για μία πολύ προσεγμένη παραγωγή, που ευχόμαστε να είναι η αφορμή για ακόμα περισσότερες παρουσιάσεις ελληνικών νησιών. Αποτελείται από εικόνες, βίντεο, χάρτες, χρήσιμες πληροφορίες, με άλλα λόγια τα πάντα όσα αφορούν τη γνωριμία μας με το νησί της Χίου. Αλλά ας ξεκινήσουμε απ' την αρχή.
Ο τίτλος εμφανίζει ένα μεγάλο χάρτη της Χίου, που περιέχει ακόμα και τα μικρότερα χωριά.
Επιλέγοντας την τοποθεσία του ενδιαφέροντός σας, μπορείτε να μάθετε όλες τις πληροφορίες σχετικά με τα αξιοθέατα, τα μουσεία, την πολιτιστική κληρονομιά, τους τρόπους διακίνησης, τη διασκέδαση. Ολα αυτά συνοδεύονται από φωτογραφίες και videos ενώ ταυτόχρονα ακούμε την περιγραφή από τον αφηγητή. Σημειώνουμε ότι η αφήγηση γίνεται -κατόπιν επιλογής- σε δύο γλώσσες, αγγλικά και ελληνικά. Θα δώσουμε ένα παράδειγμα:
Ας πούμε ότι επιλέγετε από τον χάρτη την πρωτεύουσα του νησιού, τη Χίο. Αυτομάτως εμφανίζεται στην οθόνη μας μία μεγέθυνση της συγκεκριμένης περιοχής, ενώ παράλληλα βλέπουμε εικόνες της πρωτεύουσας και ακούμε τον αφηγητή. Μόλις τελειώσει η αφήγηση, μπορούμε να ζητήσουμε οποιαδήποτε πληροφορία για την πρωτεύουσα της Χίου.

Αξιοθέατα: εμφανίζεται μία



λίστα με ονομασίες από αξιοθέατα και επιλέγουμε τη ζητούμενη.

Θρησκευτικός τουρισμός: εδώ έχουμε λίστα με μοναστήρια και γνωστά θρησκευτικά οικοδομήματα της πρωτεύουσας.

Πολιτιστικός τουρισμός: λίστα με μουσεία, πνευματικά κέντρα, πανεπιστήμια.

Διακίνηση: εδώ περιέχονται εξαιρετικά χρήσιμες πληροφορίες. Που θα βρείτε ή πως θα καλέσετε ταξί, που ενοικιάζονται αυτοκίνητα, που υπάρχουν συνεργεία αυτοκινήτων και βενζινάδικα.

Διαμονή-διασκέδαση: εδώ βρίσκετε ξενοδοχεία και ενοικιαζόμενα δωμάτια, διευθύνσεις ταξιδιωτικών πρακτορείων, καφέ και μπαρ της πρωτεύουσας, εστιατόρια και ουζερί, κέντρα διασκέδασης.

Πληροφορίες: εδώ βρίσκουμε διευθύνσεις νοσοκομείων -αχρείαστα να 'ναι-, διευθύνσεις αθλητικών κέντρων και χρήσιμα τηλέφωνα (λιμεναρχεία, αεροδρόμια, κ.α.). Ανάλογες πληροφορίες υπάρχουν για κάθε χωριό του νησιού. Μετά έχουμε τις επιλογές γενικού ενδιαφέροντος:

Αυτόματα: ο χάρτης της Χίου χωρίζεται σε έξι χρώματα, αντιπροσωπεύοντας και μία διαφορετική διαδρομή. Αφού επιλέξετε τη διαδρομή της αρεσκείας σας, παρακολουθείτε video, που περιγράφει το συγκεκριμένο γεωγραφικό τμήμα.

Γλώσσα: με αυτή την επιλογή μπορείτε να αλλάξετε ανά πάσα στιγμή την παρουσίαση από τα ελληνικά στα αγγλικά.

Βοήθεια: η λειτουργία αυτή επεξηγεί τις υπόλοιπες λειτουργίες, που αναλυτικά περιγράψαμε πιο πάνω.

Εξοδος: έξοδος από το πρόγραμμα.
Ακόμα υπάρχει δυνατότητα σύνδεσης με το Internet για πληροφόρηση σε οτιδήποτε νέο, σχετικά με τον τίτλο.



ΤΙΤΛΟΣ:
Χίος

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ:
Πρόοδος Α.Ε.

ΕΛΑΧΙΣΤΕΣ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ:
Pentium 90 MH2, 8MB RAM, Windows 3,11/Windows 95 VGA, 4xCD-ROM

ΔΙΑΤΕΘΗΚΕ ΑΠΟ:
Παπασωτηρίου

της Μαρίας Χρυσοχού

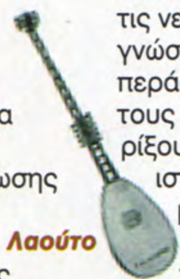
Μαθήματα Κιθάρας από το Pc σας!



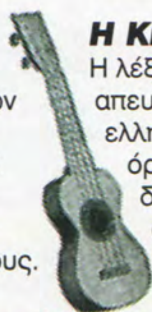
Θέλετε να μάθετε κιθάρα αλλά δεν έχετε τον χρόνο να πάτε σε ωδείο; Ξεκινήσατε μόνοι σας αλλά κάπου στην πορεία απογοητευτήκατε; Εχετε αδυναμία στην κιθάρα και τον υπολογιστή σας; Θέλετε απλές και εύκολες μεθόδους "άνευ διδασκάλου"; Αν συμβαίνει κάποιο από τα παραπάνω, διαβάστε το άρθρο που ακολουθεί.

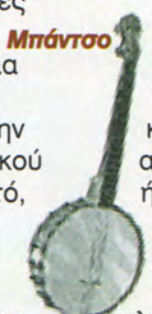
Το multimedia θέμα αυτού του μήνα, θα ασχοληθεί με την πρακτική εκμάθηση της κιθάρας. Οπως καταλαβαίνετε δεν θα μπορούσε να παραλειφθεί ένα τέτοιο θέμα από τη στήλη μας, εφόσον αποτελεί ένα από τα κύρια ενδιαφέροντα των αναγνωστών μας. Για να μην σας κουράζω περισσότερο αρκεί να πω, ότι μαθαίνετε να παίζετε κιθάρα σε μικρό χρονικό διάστημα, έχοντας δάσκαλο το pc σας! Απαραίτητα στοιχεία για να γίνει αυτό: μία κιθάρα, επιμονή και σύστημα. Οι εκπαιδευτικοί τίτλοι, όπως θα διαπιστώσετε παρακάτω, διδάσκουν μεθόδους ανάγνωσης και αναγνώρισης μουσικών σημείων, συγχορδίες, δακτυλισμούς, εντυπωσιακές μεθόδους παιξίματος. Επιπλέον παρέχουν μετρονόμους, συντονιστές, λίστες συγχορδιών κατά αλφαβητική σειρά.


Μαντολίνο


Λαούτο

Χρειάζεται το απλό πάτημα ενός κουμπιού, για να δείτε τον "δάσκαλό σας" να παίζει, να εξηγεί και να καθοδηγεί σε κάθε σημείο τον χρήστη. Σας μαθαίνει να παίζετε με τα δάχτυλα αλλά και με την πένα, και εξηγεί τεχνικές που αφορούν κάθε μία από τις δύο αυτές μεθόδους. Με άλλα λόγια, θα βρείτε τον τρόπο που σας ταιριάζει περισσότερο, εφαρμόζοντας ταυτόχρονα με τον δάσκαλό σας τις νεοαποκτημένες κιθαριστικές γνώσεις σας. Πριν όμως περάσουμε σε λεπτομέρειες για τους τίτλους, καλό θα ήταν να ρίξουμε μία γρήγορη ματιά στην ιστορία αυτού του εκπληκτικού μουσικού οργάνου. Κι αυτό, γιατί πρέπει να ξέρετε πως στα χέρια σας κρατάτε ένα μικρό θαύμα, το οποίο πέρασε από πολλά στάδια μέχρι να φτάσει στην τωρινή του μορφή. Ας δούμε λοιπόν την πορεία του μέσα στο χρόνο.


Γιουκαλέλι


Μπάντσο

Η Κιθάρα

Η λέξη "κιθάρα" προέρχεται απευθείας από την αρχαία ελληνική γλώσσα. Η κιθάρα ήταν όργανο -αν και με αρκετά διαφορετική μορφή από τη σημερινή- που χρησιμοποιούσαν οι αρχαίοι έλληνες. Θα μπορούσαμε να πούμε ότι έμοιαζε περισσότερο με λύρα. Πριν ακόμα εμφανιστεί η κιθάρα που γνωρίζουμε εμείς σήμερα, υπήρχε το λαούτο, το οποίο θεωρείται ο προπάτορας όλων των εγχόρδων, τύπου κιθάρας. Το λαούτο θεωρείται αραβικής προέλευσης και ήταν γνωστό στη Μεσοποταμία το 2.000 π.χ. Σε αντίθεση με τα άλλα έγχορδα της εποχής, το λαούτο είχε χορδές που εκτείνονταν κατά μήκος ενός

ΤΥΠΟΙ ΚΙΘΑΡΑΣ



στρογγυλεμένου κουτιού και ενός μακρύ λαιμού.
Η λεπτομέρεια αυτή έχει σημασία για την εξέλιξη της κιθάρας στη σημερινή της μορφή, μια και τα άλλα έγχορδα όργανα δεν είχαν λαιμό και στήριζαν τις χορδές τους σε τετράγωνα κουτιά. Δεν ξέρουμε πότε ακριβώς "πέρασε" το λαούτο στην Ευρωπαϊκή ήπειρο, αλλά ξέρουμε ότι ήταν ευρέως διαδεδομένο τον 14ο αι. Το λαούτο είχε πολλές χορδές (13-14 χορδές) και γι' αυτό δεν ήταν και πολύ εύκολο στην εκτέλεσή του. Συνήθως παιζόταν από επαγγελματίες, γιατί χρειαζόταν αρκετή εξάσκηση για να γίνει κάποιος βιρτουόζος του οργάνου. Η ανάγκη να εκφραστεί μουσικά ο κάθε άνθρωπος οδήγησε στην κατασκευή της κιθάρας, η οποία ήταν αρχικά ευκολότερη από ένα λαούτο αλλά δυσκολότερη από ότι σήμερα. Η κιθάρα που γνωρίζουμε εμείς σήμερα, θεωρείται επίσης αραβικής καταγωγής. Εξαπλώθηκε στην Ευρώπη την εποχή του Μεσαίωνα, αποκτώντας μεγάλη δημοτικότητα στην Ιταλία, Ισπανία και τις ισπανικές αποικίες στην Αμερική. Οι ισπανοί τελειοποίησαν τόσο την κατασκευή όσο και τη μουσική σύνθεση για κιθάρα. Στα μέσα του 18ου αιώνα, η κιθάρα άρχισε να παίρνει τη μορφή που ξέρουμε σήμερα. Τον 20 αι. ο *Andres Segovia* (1893-1987), μεγάλος ισπανός βιρτουόζος της κιθάρας, ανέβασε το όργανο στα ύψη της δημοτικότητάς του. Εγραψε πολλές συνθέσεις και μεθόδους εκμάθησης και γενικά πρόβαλε την ισπανική μουσική στην Ευρώπη. Ο δρόμος για την εκλαϊκευση της κιθάρας είχε πλέον ανοίξει. Αλλοι πρωτοπόροι στην εκλαϊκευση της κιθάρας θεωρούνται οι *Julian Bream* και *John Williams.* Η εξάπλωση της κιθάρας στην pop μουσική έχει τις ρίζες της στη μουσική της Αμερικάνικης Δύσης. Σύντομα η κιθάρα πέρασε και στην jazz μουσική. Η κιθάρα πλέον αποτελεί ένα από τα βασικά μουσικά όργανα, γεγονός που οδήγησε σε μεγαλύτερη μελέτη της κατασκευής της. Ετσι γεννήθηκε η ηλεκτρική κιθάρα. Αλλα συγγενή όργανα της κιθάρας είναι: η ρώσικη *μπαλαλάικα*, το χαβανέζικο *γιουκαλέλι*, το αμερικάνικο *μπάντζο*, το ελληνικό *μπουζούκι*, το ιαπωνικό *σαμισέν*, το *μαντολίνο* κ.α.

La Bamba
Strum pattern:
La Bamba
Mexican Folk Song
C F G

Εύκολος τρόπος ανάγνωσης για αρχάριους.

Η Ηλεκτρική κιθάρα

Ο *Leo Fender* (1909-1991) θεωρείται ο πρώτος κατασκευαστής που παρουσίασε την ηλεκτρική κιθάρα στο εμπόριο. Η πρώτη ηλεκτρική του κιθάρα, η *"Fender Broadcaster"* εμφανίστηκε στο εμπόριο το 1948 και το πρώτο ηλεκτρικό μπάσο, το *"Fender Precision"*, το 1951. Η *"Fender Stratocaster"*, μία από τις καλύτερες ηλεκτρικές για σόλο μουσική, εμφανίστηκε το 1954. Παράλληλα με τον *Fender* δούλευε και ο κατασκευαστής *Paul Les* (το αληθινό του όνομα ήταν Lester Polfuss). Οι φήμες λένε ότι ο Paul Les -κιθαρίστας και ο ίδιος- ήταν ο πρώτος που κατασκεύασε ηλεκτρική κιθάρα (1940) αλλά τον πρόλαβε ο Fender, ο οποίος κυκλοφόρησε πρώτος το δικό του μοντέλο στο εμπόριο. Ο Paul Les θεωρείται από τους πρωτοπόρους στην τεχνική ηχογράφησης. Η πρώτη κιθάρα "Gibson Les Paul" κυκλοφόρησε το 1952.



Θέση για κλασσική και ηλεκτρική κιθάρα

*Τον εκπαιδευτικό τίτλο e Media Guitar Method βρήκαμε στα καταστήματα **Παπασωτηρίου**, τηλ. 3809821.*
*Τους εκπαιδευτικούς τίτλους Guitar Hits βρήκαμε στο κατάστημα **Microstar**, τηλ.6498974*

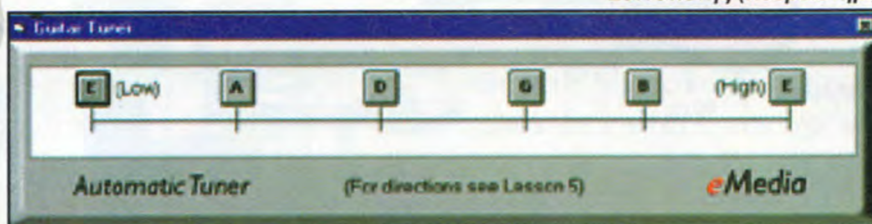
e Media Guitar Method

(Μέθοδος κιθάρας)



Βρήκαμε μία πάρα πολύ καλή μέθοδο κιθάρας, η οποία έχει τον τίτλο Guitar Method. Η εταιρεία που ευθύνεται για τον τίτλο ονομάζεται e Media και όπως θα διαπιστώσετε και εσείς, έκανε αξιόλογη δουλειά σε αυτό τον τομέα. Η μέθοδος είναι χωρισμένη σε κεφάλαια και το κάθε κεφάλαιο σε μαθήματα, στο σύνολο εξήντα. Σκοπός της μεθόδου είναι να διδάξει στον χρήστη τη βασική χρήση μίας κιθάρας, ξεκινώντας από απλή εξάσκηση των δαχτύλων με τις βασικές συγχορδίες. Γι' αυτό το σκοπό διαθέτει εξαρτήματα, όπως χρονόμετρο και ηλεκτρονικό κουρδιστήρι, καθώς και μία πλήρη λίστα των συγχορδιών της κιθάρας. Κάθε μάθημα έχει οπτικά και ακουστικά παραδείγματα. Στο τέλος κάθε μαθήματος υπάρχει ειδική άσκηση, η οποία βοηθά τον χρήστη να εμπεδώσει αυτά που έμαθε. Τα πρώτα μαθήματα δείχνουν στον χρήστη τη σωστή τοποθέτηση μίας κιθάρας επάνω στο σώμα, καθώς και τη σωστή τοποθέτηση του καρπού και των δαχτύλων. Η σωστή αρχή αποτελεί το ήμισυ της εκμάθησης, μια και η σωστή τοποθέτηση της κιθάρας βοηθά τον χρήστη να εκτελεί ευκολότερα και γρηγορότερα τις ασκήσεις του.

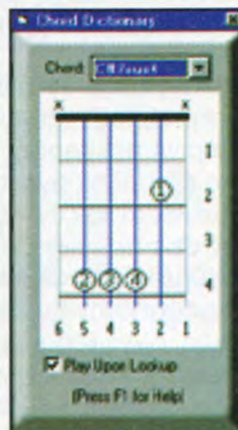
Ο χρήστης ξεκινά με τις εύκολες και συνηθέστερες συγχορδίες μίας κιθάρας, οι οποίες βοηθούν τα δάχτυλά του να προσαρμοστούν γρηγορότερο στο μουσικό όργανο ενώ ταυτόχρονα παίζει εύκολα γνωστά μουσικά θέματα. Στο τέλος κάθε κεφαλαίου εμφανίζεται μία λίστα τραγουδιών, με γνωστά τραγούδια του διεθνούς ροκ ρεπερτορίου, τα οποία χρησιμοποιούν τις συγχορδίες κάθε κεφαλαίου. Οπως καταλαβαίνετε, στο 60ο κεφάλαιο περιέχονται πολύπλοκα τραγούδια, τα οποία αποτελούν το όνειρο κάθε αρχάριου χρήστη κιθάρας. Το ενδιαφέρον στοιχείο όμως είναι, ότι από το 1ο ήδη κεφάλαιο ο αρχάριος χρήστης μπορεί να παίξει σημαντικά κομμάτια της ροκ μουσικής! Καθώς τα κεφάλαια προχωρούν, ο χρήστης μαθαίνει να χρησιμοποιεί και το αριστερό χέρι, για την εκτέλεση των σόλο. Πολύ ενδιαφέρουσες είναι οι τεχνικές της κιθάρας, οι οποίες διδάσκουν εντυπωσιακά εφέ της ροκ & ρολ μουσικής, τεχνικές πένας, δακτυλισμούς, τεχνικές rythm & blues, strum, rock τεχνικές κ.α. Επίσης σημαντική είναι η εκμάθηση ανάγνωσης καθώς και η αναγνώριση των συγχορδιών επάνω απ' τα πεντάγραμμα (μέθοδοι ανάγνωσης που συναντούμε σε όλα τα μουσικά βιβλία).



Συντονιστής (Κουρδιστήρι)



Μετρονόμος



Αλφαβητάριο συγχορδιών



Guitar Hits
(Μέθοδος κιθάρας)



Ακόμα δύο πολύ καλοί τίτλοι εκμάθησης κιθάρας, με την ονομασία Guitar Hits, της εταιρείας Ubisoft Entertainment. Πρόκειται για δύο ανεξάρτητους τίτλους, που χρησιμοποιούν μία διαφορετική μέθοδο εκμάθησης. Τι εννοούμε;

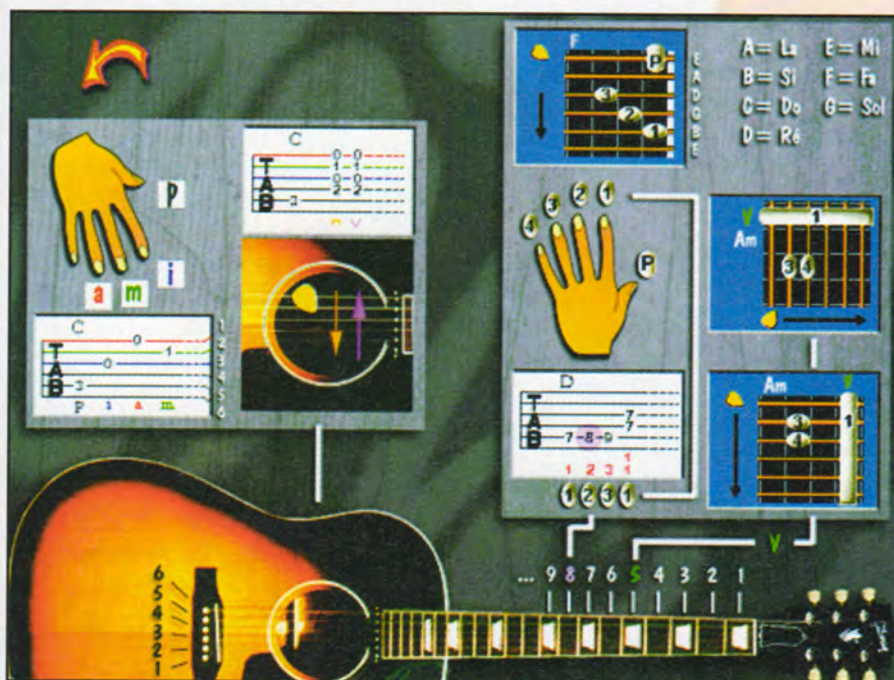
Ο κάθε τίτλος έχει μία σειρά τραγουδιών, τα οποία χρησιμοποιούνται για να μάθουν τις βασικές τεχνικές και συγχορδίες της κιθάρας. Ο κάθε τίτλος συνδυάζει τη διασκέδαση με την εκμάθηση και θα μπορούσαμε να πούμε ότι απευθύνεται σε άτομα με μικρότερα αποθέματα υπομονής, δηλ. σε χρήστες που δεν έχουν την υπομονή να παρακολουθήσουν τη σταδιακή εκμάθηση αλλά ζητούν γρήγορα αποτελέσματα ή ακόμα σε περισσότερο προχωρημένους.

Οι τίτλοι περιέχουν γνωστά τραγούδια των Bob Marley, Jimy Hendrix, Lynyrd Skynyrd, Beattles. Υπάρχουν πανοράματα για σωστή τοποθέτηση των δαχτύλων σε κάθε κομμάτι, χρονόμετρο, συντονιστής κ.λ.π. Το interface των τίτλων είναι εντυπωσιακό και η χρήση τους απλούστατη. Υπάρχουν οπτικά και ακουστικά παραδείγματα των συγχορδιών κάθε τραγουδιού. Επίσης διατίθενται οπτικά παραδείγματα



της ροκ τεχνικής. Η ανάγνωση γίνεται με τη μέθοδο ταμπλατούρας ή ανάγνωσης συγχορδιών.

Οταν επιλέγουμε κάθε τραγούδι, στην οθόνη μας εμφανίζονται ταυτόχρονα: νότες, συγχορδίες, ταμπλατούρες, οπτικό παράδειγμα και στίχοι. Πλήρες!







Legacy of time

Legacy of time

Της Μαρίας Χρυσοχού

Αφού παρακολουθήσετε το εισαγωγικό video, (και αφού "τραβήξετε" την εικόνα του Daughton) θα βρεθείτε στον διαστημικό σταθμό, έτοιμοι για δράση. Πατήστε λοιπόν το χρονοδιάγραμμα, ψηλά στο κέντρο της οθόνης και θα βρεθείτε στη Μεσόγειο.



Μεσόγειος

Κατευθυνθείτε προς τον ανεμόμυλο που βρίσκεται μπροστά σας. Μόλις εμφανιστεί η στολή, ανοίξτε το κράνος. Βρήκατε τον Arthur που από δω και μπρος θα είναι ο βοηθός σας στην αποστολή. Προχωρήστε όλο ευθεία, όπως δείχνουν τα βέλη. Η αυτόματη σκηνή, θα σας δείξει κάποιον στο βάθος της θάλασσας. Μόλις τελειώσει, ρίχτε μία ματιά στο έδαφος, χαμηλά στα πόδια σας. Πάρτε το σκοινί και επιστρέψτε στην κατεδαφισμένη είσοδο του ανεμόμυλου. Μπείτε μέσα, στρίψτε δεξιά και βάλτε το σκοινί στη μισογκρεμισμένη σκάλα. Ανεβείτε τα σκαλιά και μπείτε στην καταπακτή, στο ταβάνι. Βρεθήκατε τώρα σε έναν όροφο. Ανεβείτε την ξύλινη σκάλα και θα βρεθείτε στην κορυφή του μύλου. Δείτε κάτω και αριστερά: υπάρχει ένα σκάλισμα στη στέγη. Είναι το πρώτο time-code από τα τρία που ψάχνετε. Ακολουθεί αυτόματη σκηνή. Μόλις τελειώσει, ανεβείτε στην μπάρα χρονοδιάστασης και επιλέξτε το ταξίδι στις Ανδεις.

Ανδεις

Βρεθήκατε μέσα σε ένα πηγάδι. Τραβήξτε το σκοινί, μετά αγγίξτε την πέτρα που προεξέχει αριστερά του σκοινιού. Τώρα βρεθήκατε στο χείλος του πηγαδιού. Βγείτε έξω. Πάρτε το μαγκάνι, που βρίσκεται στο μηχανισμό του πηγαδιού. Προχωρήστε τέσσερα βήματα και στρίψτε αριστερά. Δίπλα από την κατεστραμμένη καλύβα θα βρείτε ένα ψάθινο καλάθι. Πάρτε το. Βγείτε όπως μπήκατε και συνεχίστε αριστερά. Βρεθήκατε σε ένα πλάτωμα, με εξαιρετική θέα. Αριστερά, βρίσκεται το σκοινί ενός αερόστατου (το αερόστατο βρίσκεται ψηλά στον αέρα). Εφαρμόστε το μαγκάνι, στον πάσσαλο που δένει το σκοινί. Γυρίστε το μαγκάνι και θα κατέβει το μπαλόνι. Εφαρμόστε το κοφίνι στο σκοινί. Τώρα βρίσκεστε μέσα στο κοφίνι. Δείτε την ένδειξη με τον μεγεθυντικό φακό. Βλέπετε το σκοινί που κρέμεται; Πιάστε το. Ακολουθεί αυτόματη σκηνή και θα βρεθείτε στο διπλανό αερόστατο. Μέσα στο κοφίνι του, βρίσκεται το δεύτερο time-code. Μετά την αυτόματη σκηνή, επιλέξτε απ' το χρονοδιάγραμμα τα Ιμαλάια.

Ιμαλάια





Βρεθήκατε μέσα στα χιόνια. Ακολουθήστε το βέλος, στο χιονισμένο κατηφορικό οροπέδιο. Πάρτε το κοντάρι που κρατάει ο νεκρός πολεμιστής. Πάρτε και το πηδάλιο που βρίσκεται δεξιά. Ανηφορίστε πάλι και μπείτε μέσα στο μισοκατεστραμμένο φυλάκιο. Στην είσοδο, δεξιά, υπάρχει ένας μηχανισμός. Τοποθετείστε το πηδάλιο και γυρίστε το. Τώρα, κατεβείτε στο χαμηλότερο επίπεδο του φυλακίου και προχωρήστε στον διάδρομο, που κοιτάει προς το χάος. Κατεβείτε τη χαλασμένη γέφυρα, που κρέμεται στο χάος. Βρεθήκατε στο επίπεδο της κατεστραμμένης πόλης. Ακολουθήστε το δεξί βέλος και θα βρεθείτε μπροστά σε μία σειρά από παράθυρα. Ανοίξτε το ένα με τη βοήθεια του κονταριού. Μπείτε μέσα και ακολουθήστε όλα τα βέλη προς το άγαλμα του Βούδα. Θα βρεθείτε ανεβασμένος στο κεφάλι του, σε ένα δεύτερο επίπεδο. Μπροστά σας και κάτω, στο χιόνι, βρίσκεται το τρίτο time-code. Αφού παρακολουθήσετε όλα τα δρώμενα, ανεβείτε στην μπάρα χρονοταξιδιών και επιλέξτε τη Μεσόγειο. Και τώρα ξεκινάει η μεγάλη περιπέτεια.

Μεσόγειος προ Καταστροφής.

Βρεθήκατε πάλι στη στέγη του ανεμόμυλου. Μπείτε μέσα από τη γνωστή καταπακτή. Μόλις μπείτε, θα βρείτε δεξιά σας δύο γρανάζια. Πάρτε τα και βάλτε τα στον μηχανισμό που βρίσκεται κοντά στο παράθυρο. Γυρίστε τον μοχλό που βρίσκεται από πάνω τους. Απ' ότι βλέπετε, κάθε φορά που πατάτε τον μοχλό, εμφανίζεται στο παράθυρο ένα πανί του μύλου. Πατάτε συνέχεια, μέχρι να εμφανιστεί το κατεστραμμένο πανί. Τότε κατευθυνθείτε από την άλλη μεριά του μηχανισμού και βγείτε έξω από το παράθυρο. Κοιτάξτε προς το παράθυρο και γυρίστε από τη θέση σας, τον μοχλό. Θα βρεθείτε επάνω σε ένα τείχος. Προχωρήστε όλο αριστερά. Βλέπετε ένα στύλο που καταλήγει στο λιμάνι; Κατεβείτε τον. Τώρα είστε στο λιμάνι. Προχωρήστε αριστερά-δεξιά-αριστερά- αριστερά και "πάρτε" τη φωτό του τυφλού. Φύγετε και ανεβείτε στο αραγμένο καράβι. Ανάμεσα στα πιθάρια βρίσκεται ένα καμάκι. Πάρτε το. Μιλήστε στον αιχμάλωτο καπετάνιο του καραβιού (εννοείται ότι τραβάτε και τη φωτό του). Ζητήστε του νομίσματα, πείτε ευχαριστώ και φύγετε. Αλλάξτε τη μορφή σας με του καπετάνιου και πηγαίνετε στον γονδολιέρη, στη δεξιά πλευρά του λιμανιού. Ζητήστε του να σας πάει στο ναό και δώστε νόμισμα (πάντα θα του δίνετε όταν κάνετε μία διαδρομή). Βρίσκεστε τώρα στο ναό. Μιλήστε στον φρουρό (δεν σας αφήνει να μπείτε στον ναό). Πηγαίνετε στον γονδολιέρη και ζητείστε να πάτε στο oil vendor. Μόλις αποβιβαστείτε, προχωρήστε όλο



SPELL SHOP

μορφή του μυλωνά και πηγαίνετε πίσω στο λιμάνι. Μιλήστε στον ζητιάνο, sorry, yes. Μεταμφιεστείτε σε μυλωνά και μιλήστε πάλι στο ζητιάνο. Πηγαίνετε στον καπετάνιο και μιλήστε του για όλα. Μεταμφιεστείτε σε ζητιάνο και μιλήστε του για όλα. Μεταμφιεστείτε σε καπετάνιο και πηγαίνετε πάλι στον τυφλό. Πείτε του may rain και ρωτήστε τα πάντα. Φεύγετε και πηγαίνετε στον μυλωνά. Πείτε του long winter. Ρωτήστε για όλα και θα φύγει. Για να συνεχιστεί η αποστολή, χρειάζεστε ένα αντικείμενο που θα βρείτε στις Ανδεις. Επιλέξτε τις Ανδεις απ' το χρονοδιάγραμμα.

Ανδεις Προ Καταστροφής

Πηγαίνετε στο πηγάδι. Δίπλα του κοιμάται ένα τσοπανόπουλο. "Τραβήξτε" τη φωτό του και πηγαίνετε στο πλάτωμα με τα αερόστατα. Μπείτε μέσα στο αερόστατο (θα σας περάσει απέναντι). Μεταμφιεστείτε σε βοσκό. Περάστε την είσοδο και προχωρήστε όλο ευθεία μέχρι να φτάσετε στο δωμάτιο στην κορυφή του ναού. Μπείτε μέσα. Θα δείτε αριστερά ένα καλάθι. Ανοίξτε το και πάρτε ένα φύλλο χρυσού. Πίσω τώρα στη Μεσόγειο.



Μεσόγειος

Πηγαίνετε στο potter. Ανοίξτε το φούρνο που είναι στο βάθος και βάζετε μέσα τον πηλό και το φύλλο χρυσού. Γυρίστε τον τροχό που βρίσκεται έξω απ' τον φούρνο. Πάρτε το χρυσό σύμβολο απ' το φούρνο και

ευθεία και αριστερά. Μπείτε μέσα και τραβήξτε τη φωτό της γυναίκας. Πηγαίνετε στο potter, που είναι όπως βγαίνετε δεξιά-δεξιά και πάλι δεξιά (πριν μπείτε επιλέξτε τη μορφή της γυναίκας). Ρωτήστε τον όλες τις ερωτήσεις και μόλις φύγει, πλησιάστε τον πάγκο με τα κανάτια και πάρτε το bowl και το pitcher of oil. Κοντά στην έξοδο, βρίσκεται ένας μηχανισμός που βγάζει φρέσκο πηλό. Γυρίστε τον και πάρτε το κομμάτι που έπεσε. Επιλέξτε τη μορφή του καπετάνιου και πηγαίνετε στο oil vendor. Μόλις μπείτε, αριστερά, θα δείτε ένα κανάτι. Μεγεθύνετε επάνω του και με τον πηλό του inventory αντιγράψτε το σύμβολο. Βγείτε έξω και στρίψτε δεξιά. Κοιτάξτε κάτω: βλέπετε το κιούπι με το λάδι; Βουτήξτε μέσα το pitcher of oil. Πηγαίνετε στον γονδολιέρη και ζητήστε να πάτε στο windmill. "Τραβήξτε" τη

πηγαίνετε στο ναό. Μεταμφιεστείτε στη γυναίκα και μιλήστε στο φρουρό. Δώστε του το medallion. Μεταμφιεστείτε πάλι σε καπετάνιο και μιλήστε στον γονδολιέρη. Τώρα είστε στο ναό. Προχωρήστε όλο ευθεία και βάλτε το bowl στην πηγή (θα χρειαστεί αργότερα). Προχωρήστε όλο δεξιά και κλείστε με το guff το πορτάκι του νερού. Πηγαίνετε στον ανεμόμυλο. Πιάστε το σκοινί που είναι στο έδαφος και με το ποντίκι



πατημένο σύρτε το στο δοκάρι του μηχανισμού, στο κέντρο του δωματίου. Γυρίστε τον κύλινδρο του μηχανισμού και κατεβείτε την καταπακτή. Ανεβείτε τα σκαλάκια και προχωρήστε όλο αριστερά. Μεταμφιεστείτε σε τυφλό και μιλήστε στον ιερέα. Κάντε του όλες τις ερωτήσεις (θα σας



δώσει ένα εξάρτημα). Μόλις φύγει, μεγεθύνετε το ηλιακό ρολόι και βάλτε το εξάρτημα στα δεξιά του. Γυρίστε το χερούλι, που είναι ακριβώς από πάνω. Βγείτε από το δωμάτιο και προχωρήστε όλο ευθεία, ανεβαίνοντας όλα τα σκαλιά. Ανοίξτε το πορτάκι του νερού και πάρτε το κωνικό LEGACY (σας χρειάζονται άλλα τρία). Ακολουθεί αυτόματη σκηνή. Ουσιαστικά, τελειώσατε την αποστολή σας στη Μεσόγειο, αλλά χρειάζεται ακόμα κάποιο αντικείμενο. Μεταμφιεστείτε σε καπετάνιο, κλείστε το πορτάκι νερού και μέσω του ανεμόμυλου πηγαίνετε στο λιμάνι. Ο τυφλός έχει φύγει αλλά άφησε το πιατάκι του. Πάρτε το. Η αποστολή θα συνεχιστεί στις Ανδεις, αλλά χρειαζόμαστε ένα εξάρτημα από τα Ιμαλάια. Πηγαίνετε λοιπόν στα Ιμαλάια.

Ιμαλάια

Προ Καταστροφής Τραβήξτε τη φωτό του προσκυνητή, που βρίσκεται ξαπλωμένος στο δρόμο και μεταμφιεστείτε σε αυτόν. Διασχίστε την κρεμαστή γέφυρα και όλο αριστερά. Με το guff, ανοίξτε το παραθυράκι και προχωρήστε ευθεία και αριστερά. Ανεβείτε τα σκαλάκια. Πάνω στην πισίνα, υπάρχει μία ξύλινη εξέδρα. Ανεβείτε τη σκαλίτσα και πάρτε το δρεπανάκι και τον χάρτη. Πηγαίνετε στις Ανδεις.

Ανδεις

Βγείτε από το δωμάτιο και στρίψτε δεξιά, στην περίβολο του ναού. Στραφείτε πάλι δεξιά, προχωρήστε 7 βήματα και δεξιά. Κόψτε με το δρεπανάκι το σκοινί του αερόστατου και προχωρήστε όπως δείχνουν τα βέλη. Μιλήστε στο φρουρό και θα εμφανιστεί ο shaman. Μιλήστε του για όλα (μην ξεχάσετε να τραβήξετε τη φωτό του). Επιστρέψτε στο πηγάδι, μεταμφιεστείτε σε shaman και ζητήστε από τον βοσκό το tallisman. Πείτε του "I need it". Πηγαίνετε στον περίβολο του ναού. Μεταμφιεστείτε σε νεαρό βοσκό και πηγαίνετε στο σημείο που μιλήσατε με τον shaman. Στρίψτε αριστερά και προχωρήστε μέχρι να φτάσετε στο αερόστατο. Το αερόστατο δεν θα ανέβει, εάν δεν ανάψετε φλόγα κάτω απ' το μπαλόνι. Χρησιμοποιήστε το tallisman γι' αυτό.

Βρεθήκατε τώρα ψηλά στον αέρα. Μεγεθύνετε. Πάρτε χαρτί και μολύβι και σχεδιάστε το τρίγωνο που βλέπετε και τα σχήματα που αντιστοιχούν σε κάθε πλευρά του. Σβήστε τη φλόγα και θα βρεθείτε πάλι στο έδαφος. Κατευθυνθείτε από την άλλη πλευρά της περιβόλου, (που δεν έχετε μέχρι στιγμής πάει.) Στο τέλος της, στρίψτε δεξιά. Θα βρεθείτε μπροστά σε μία πισίνα. Βλέπετε το γλυπτό στο έδαφος; Μεγεθύνετε και βάλτε μέσα το tallisman. Τώρα τα νερά κατέβηκαν. Προχωρήστε στο εσωτερικό της. Παρατηρείτε ότι έχει τρίγωνο σχήμα; Πρόκειται για το τρίγωνο που είδατε στην εναέρια άποψη. Πατήστε τα σωστά σχήματα για κάθε πλευρά. Εμφανίστηκε ένας διάδρομος που οδηγεί



υπογείως, αλλά είναι τυλιγμένος στις φλόγες. Για να σβήσετε τις φωτιές, πρέπει να ανεβείτε πάλι στην αρχή της πισίνας και να τραβήξετε το tallisman. Τα νερά θα ανέβουν και θα σβήσουν τις φωτιές. Κατεβείτε και μπείτε στο διάδρομο. Προχωρήστε μέχρι τέλους και πατήστε στο σημείο που εμφανίζεται το χέρι. Πάρτε το δεύτερο legacy. Ακολουθεί αυτόματη σκηνή. Μόλις τελειώσει, επιλέξτε τα Ιμαλάια, από το

SPELL SHOP

gaff απ' το inventory. Μόλις φτάσετε στο χάσμα φωτιάς, προχωρήστε δεξιά. Βρεθήκατε σε ένα διάδρομο με τρεις διόδους (η μία είναι κλειστή). Επειδή το υπόγειο τούνελ είναι ουσιαστικά λαβύρινθος, θα χρειαστείτε τον χάρτη που έχετε. Αρκεί να τον επιλέγετε και να τον "σέρνετε" στην οθόνη σας. Για να ξέρετε που βρίσκεστε να κοιτάτε πάντα την οροφή του σπηλαίου (αυτό κάθε φορά που βρίσκεστε μπροστά σε δύο ή τρεις εισόδους), υπάρχει ένα σχήμα που αντιστοιχεί στο χάρτη. Ελέγξτε την τωρινή σας θέση. Ο χάρτης έχει τρία κτίσματα. Μέχρι τώρα έχετε επισκεφτεί το αριστερό, δηλ. το θερμοκήπιο. Με τη βοήθεια του χάρτη πηγαίνετε στο μεσαίο κτίσμα (ο Arthur θα τοποθετεί στον χάρτη κάθε δίοδο που συναντάτε, κλειστές πόρτες και με κόκκινο βέλος θα εμφανίζει το σημείο που βρίσκεστε εκείνη τη στιγμή). Πηγαίνετε στο άγαλμα που βρίσκεται στο κέντρο του ναού. Βάλτε στο χέρι του το Alms Bowl απ' το inventory και πάρτε τον μπλε βόλο. Μιλήστε στον

χρονοδιάγραμμα.



Ιμαλάια

Βρίσκεστε μέσα στο θερμοκήπιο. Μιλήστε στον μοναχό που βρίσκεται στο βάθος. Μετά, κατεβείτε στο υπόγειο τούνελ. Δίπλα στα σκαλιά, θα παρατηρήσετε τις ρίζες ενός δέντρου. Βάλτε στις ρίζες το healing water απ' το inventory. Ανεβείτε πάλι στο θερμοκήπιο και κόψτε το φρούτο που βρίσκεται στην ξύλινη εξέδρα. Βάλτε το φρούτο στο μπολ του Βούδα. Πάρτε τον κίτρινο βόλο. Κατεβείτε πάλι στο υπόγειο τούνελ και προχωρήστε. Μόλις βρεθείτε στο χάσμα των ατμών, στρίψτε δεξιά, τραβήξτε τον μοχλό και βγείτε έξω. Πλησιάστε τον πράσινο βούδα που βρίσκεται στο βάθος. ΠΡΕΠΕΙ να διαβάστε τις επιγραφές που βρίσκονται αριστερά του. Ξαναμπείτε στο παραθυράκι, με τη βοήθεια του

Λάμα που βρίσκεται στο βάθος. Βγείτε από το μοναστήρι και προχωρήστε δύο βήματα αριστερά. Μεταμφιεστείτε σε Λάμα, μπείτε στη σκηνή και μιλήστε στον Τζέκινς Χαν. Βγείτε και πηγαίνετε στον Λάμα. Μεταμφιεστείτε σε Τζέκινς Χαν και μιλήστε στον Λάμα. Οταν ρωτήσετε για τα Realms, επιλέξτε κατά σειρά "animal realm" και "ignorance". Ο Λάμα σας έδωσε ένα βιβλίο. Φύγετε και πηγαίνετε στη γέφυρα, έξω απ' τη μονή, πατήστε το καμπανάκι και περάστε απέναντι. Πηγαίνετε στον πράσινο βούδα, που βρίσκεται στην άλλη κρεμαστή γέφυρα. Βάλτε στην οπή το βιβλίο και πάρτε τον πράσινο βόλο. Ξαναμπείτε απ' το παραθυράκι. Χρησιμοποιώντας τον χάρτη, πηγαίνετε στο δρόμο που βρίσκεται δίπλα στο δεξιότερο



κτίσμα. Μεταμφιεστείτε σε Λάμα, ανεβείτε τα σκαλιά, πάρτε το σπαθί που βρίσκεται αριστερά και χαμηλά και γρήγορα κατεβείτε στο τούνελ. Πηγαίνετε στο δωμάτιο που φαίνεται -στον χάρτη- σαν ένας σκελετός μέσα σε φλόγες. Πάρτε το μπολ με το βούτυρο που βρίσκεται στο έπιπλο και διαβάστε όλες τις επιγραφές που θα βρείτε. Ο βόλος που χρειάζεστε βρίσκεται μέσα στο άγαλμα, που είναι φτιαγμένο από βούτυρο. Για να λιώσει το άγαλμα, πρέπει να στρέψετε τη θερμοκρασία των δύο από τα τρία τούνελ του χάρτη, προς αυτό το δωμάτιο. Ετσι λοιπόν, ανοιγοκλείστε τις πόρτες του τούνελ έτσι, ώστε η θερμοκρασία του μεσαίου και δεξιού χάσματος του χάρτη, να κατευθυνθούν προς το δωμάτιο αυτό. Δεν είναι καθόλου δύσκολο και δεν χρειάζονται ειδικές οδηγίες γι' αυτό. Μόλις ο Arthur σας πει ότι τα καταφέρατε, μπείτε στο δωμάτιο και πάρτε τον μαύρο βόλο απ' το άγαλμα. Πηγαίνετε έξω απ' τη σκηνή του Τζένκις Χαν και βάλτε το σπαθί στο χέρι του κόκκινου Βούδα. Πάρτε τον κόκκινο βόλο. Προχωρήστε προς το υπόλοιπο μοναστήρι, στο οποίο δεν έχετε ξαναπάει μέχρι στιγμής, μπείτε στην πρώτη πόρτα που θα συναντήσετε. Βλέπετε τον Βούδα που έχει μουσικούς κυλίνδρους απέναντί του; Βάλτε το pitcher of oil στον 1ο επάνω δεξιά. Μετά πατήστε τους κατά την εξής σειρά, μετρώντας από αριστερά: 3ος κάτω, 2ος επάνω, 1ος επάνω, 4ος επάνω, 1ος κάτω, 3ος επάνω. Πάρτε τον άσπρο βόλο από το άγαλμα. Τώρα, έχετε τους έξι βόλους που χρειάζεστε. Μπείτε στην αίθουσα, που βρίσκεται δίπλα στους κυλίνδρους. Κατεβείτε κάτω και δώστε σε κάθε άγαλμα, τον βόλο που αντιστοιχεί στο χρώμα του Βούδα. Μόλις φτάσετε στην κορυφή, μεγεθύνετε κάθε σχήμα που θα δείτε στους τοίχους. Πάρτε τον χρυσό λωτό και πηγαίνετε στον προσκυνητή που βρίσκεται στον δρόμο, κοντά στην ξύλινη γέφυρα. Πάρτε τη μορφή χαμαιλέοντα και μιλήστε του. Δώστε του τον λωτό και θα τον μετατρέψει σε legacy. Βρίσκεστε πίσω στη βάση.



Πρέπει να λύσετε όμως έναν τελευταίο γρίφο. Πατήστε τους κύβους ως εξής:
Πάνω κύβος: Πατήστε 2 φορές τη δεξιά ακμή και περιστρέψτε 1 φορά.
Κάτω αριστερός κύβος: Πατήστε 1 φορά την κάτω μύτη και περιστρέψτε 2 φορές.
Κάτω δεξιά κύβος: Πατήστε 2 φορές την κάτω μύτη, περιστρέψτε 1, πατήστε 1 φορά την κάτω μύτη και περιστρέψτε 1 φορά.
Παρακολουθήστε το αισιόδοξο τέλος...





RIVEN

RIVEN (Β' ΜΕΡΟΣ)

Του Κωνσταντίνου Τσάκαλου

PLATEAU ISLAND

[CD #4]

Ο κύριος στόχος όταν έρθετε εδώ είναι να συλλέξετε πληροφορίες για να λύσετε το γρίφο του Fire Marble Puzzle στο Main Island. Βρίσκεστε



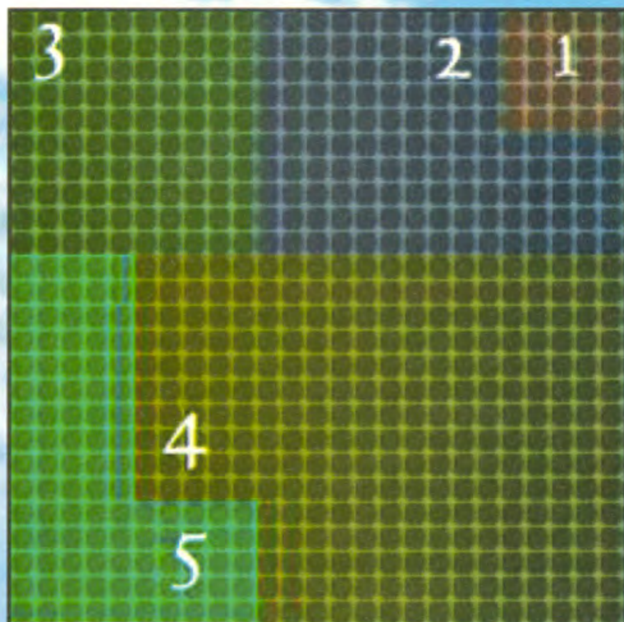
τώρα στο νησί που από το cable car φαίνεται εντελώς επίπεδο. Υπάρχουν στην πραγματικότητα δύο είσοδοι για αυτό το νησί μια από το Forest Island και μια από το Crater Island. Οι δύο είσοδοι θα σας οδηγήσουν σε δύο κύριες περιοχές το δωμάτιο με τους χάρτες (mapping room) και το δωμάτιο κάτω από την επιφάνεια του νερού (viewing room). Οταν το cable car σταματήσει πηδήξτε έξω και μπείτε μέσα στην ανοιχτή πόρτα. Θα πρέπει να βρίσκεστε σε μια διασταύρωση σε σχήμα T. Θα πρέπει επίσης να συναντήσετε έναν από τους γραμματείς του Gehn να έρχεται προς το μέρος του Cable Car. Εάν τον ακολουθήσετε θα τον δείτε να δραπετεύει από το νησί. Από τη διασταύρωση ακολουθήστε το αριστερό μονοπάτι και ανεβείτε τα σκαλοπάτια για να βρεθείτε στο δωμάτιο κάτω από την επιφάνεια του νερού.



UNDERWATER VIEWING ROOM

Προχωρήστε μέσα στον θάλαμο και καθίστε. Πατήστε το κόκκινο πλήκτρο στα δεξιά σας και η καρέκλα θα περιστραφεί προς την οθόνη. Δεν θα δείτε και πολλά, μόνο μερικούς βράχους και άφθονο θαλασσινό νερό. Πατήστε το αριστερό χειριστήριο για να κατεβάσετε τον πίνακα ελέγχου. Θα δείτε μια οθόνη στο κέντρο και δύο πενταγωνικά πλήκτρα στην περίμετρο. Πατώντας το αριστερό πλήκτρο θα ενεργοποιήσετε την οθόνη όπου θα δείτε ένα δωμάτιο από το Prison Island. Θα πρέπει επίσης να δείτε τον Katran να αναρωτιέται με ανυπομονησία. Πατώντας το δεξιό πλήκτρο θα δείτε μια εικόνα από τη λίμνη που βρίσκεται στο Forest Island. Περιστρέφοντας τα δαχτυλίδια (Loops) στην περίμετρο αλλάζετε την εικόνα της λίμνης. Βλέπετε το περίγραμμα του ψαριού που αναφέρετε στο σύμβολο DNI νούμερο δύο. Το χρειάζεστε για να λύσετε τον γρίφο με τις διαγράμματα (pictograph). Τώρα πατήστε τον διακόπτη για να κατεβάσετε κάτω τη δεύτερη οθόνη. Η συγκεκριμένη έχει έξι πενταγωνικά πλήκτρα και έξι δαχτυλίδια (loops) στην περίμετρο. Τα πλήκτρα πάνω τους έχουν τα σύμβολα του Fire Marble Dome. Ο στόχος σας εδώ είναι να ταιριάξετε τα ανοιχτά χρώματα από τη λάμπα με το σύμβολο. Επίσης υπάρχει ένας κόκκινος πενταγωνικός οδηγός στο κάτω μέρος

της οθόνης. Κάθε φορά που ακουμπάτε τα δαχτυλίδια (loop) η περίμετρος περιστρέφεται και το πλήκτρο κάτω από το κόκκινο οδηγό μπορεί τώρα να ενεργοποιηθεί. Πατώντας τα πλήκτρα θα ανάψει η υπόγεια λάμπα εκπέμποντας ένα συγκεκριμένο χρώμα. Υπάρχει μια λάμπα που είναι σπασμένη. Η συσχέτιση ανάμεσα στα σύμβολα του Fire Marble Dome και των χρωμάτων φαίνεται παρακάτω:



1. Μπλε, 2. Πράσινο, 3. Η σπασμένη λάμπα(μωβ), 4. κόκκινο, 5. Πορτοκαλί Μην ανησυχείτε για τη λάμπα με το κίτρινο χρώμα. Οταν ανάψετε την κόκκινη λάμπα το wahrk (το ζωάκι του Gehn) θα βγει έξω παίζοντας με τα κύματα. Θα πρέπει να είστε σε θέση να ταιριάξετε το wahrk με το DNI σύμβολο νούμερο 5 ακούγοντας τους ήχους που βγάζει. Πατώντας το ίδιο πλήκτρο μερικές ακόμα φορές και θα το δείτε να πηγαίνει προς την οθόνη. Η δουλειά σας τελειώνει εδώ. Κατεβείτε προς τα κάτω από τον θάλαμο και προχωρήστε προς τα πίσω στη διασταύρωση. Προχωρήστε ευθεία και ακολουθήστε το πορτοκαλο-κόκκινο μονοπάτι. Μπείτε μέσα στο ασανσέρ στο τέλος του διαδρόμου και πατήστε το πλήκτρο. Οταν βρεθείτε στην κορυφή προχωρήστε εκτός της μεταλλικής πόρτας προς το μέρος του δωματίου τηλεμεταφοράς. Εάν δείτε το cable car, πατήστε το μπλε πλήκτρο για να το περιστρέψετε. Πηδήξτε μέσα και περιστρέψτε το Cable car ξανά. ΜΗΝ ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΤΟ CABLE CAR! Οταν πια έχει περιστραφεί πηδήξτε έξω. Αυτή είναι η δεύτερη μεγάλη περιοχή του Plateau Island. Προχωρήστε προς τα σκαλιά και ακολουθήστε το κεντρικό μονοπάτι κατά μήκος του φαραγγιού όπου υπάρχουν αρκετοί βράχοι οι οποίοι προεξέχουν από τα αριστερά αλλά και από τα δεξιά.

Προσπεράστε τους βράχους και θα βρεθείτε σε μια περιοχή με μινιατούρες του plateau islands γύρω γύρω. Προχωρήστε ευθεία κατά μήκος του φαραγγιού κοντά στο άνοιγμα στον τοίχο. πατήστε το πλήκτρο που βρίσκεται στα αριστερά σας για να ανεβείτε στο πάνω επίπεδο.

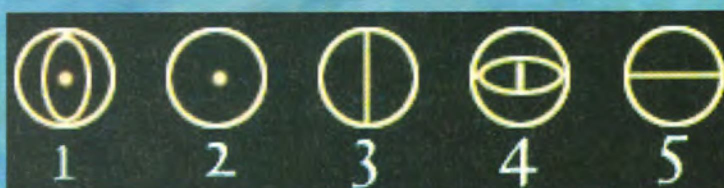
ISLAND MAPPING CHAMBER

Μόλις φτάσετε στην κορυφή προχωρήστε προς το τέλος της πλατφόρμας και κοιτάξτε προς τα κάτω για να δείτε το νησί. Θα δείτε μπροστά σας ένα πίνακα ελέγχου. Υπάρχουν πέντε πλήκτρα στον πίνακα και πατώντας οποιοδήποτε από αυτά θα δείτε να πλημμυρίζουν με νερό τα ενεργοποιημένα plateau island και θα έχετε πια πρόσβαση στον θάλαμο με τους χάρτες μέσω των σκαλοπατιών. Γυρίστε από την άλλη πλευρά και προχωρήστε προς τον θάλαμο. Πριν μπείτε στον θάλαμο χρησιμοποιήστε το δεξιό μονοπάτι για να πάτε στην spinning disc machine. Η οθόνη στο spinning disc έχει σπάσει οπότε προχωρήστε προς τον θόλο για να ρίξετε μια ματιά στο χρυσό σύμβολο. Αυτό είναι αρκετά δύσκολο καθώς ο θόλος περιστρέφετε. Τώρα μπείτε μέσα στον θάλαμο με τους χάρτες προς το μέρος της τοιχογραφίας-χάρτη (5x5). Ο σκοπός σας εδώ

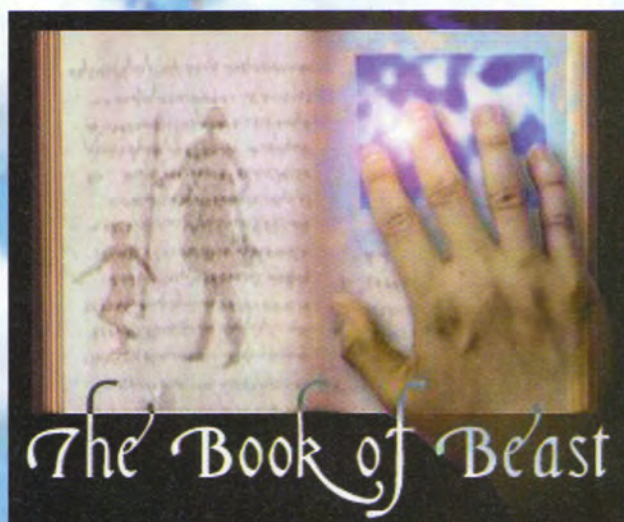


είναι να βρείτε τα Fire Marble Domes σε κάθε νησί κάνοντας χρήση του συστήματος συντεταγμένων (X, Y). Πατήστε το φωτεινό πάνελ για να ενεργοποιήσετε διαφορετικά τμήματα του νησιού. Εάν δεν μπορείτε να δείτε τον θόλο περιστρέψτε τον πλέγμα (5x5) χρησιμοποιώντας τον αριστερό μοχλό, για να έχετε μια καλύτερη οπτική γωνία. Επαναλάβετε τη διαδικασία για τα υπόλοιπα νησιά. Η απάντηση σε αυτό το παζλ φαίνεται παρακάτω:

Ο αριθμός 1 μέχρι 4 αντιστοιχεί στην περιοχή που θα πρέπει να είναι οι θόλοι. Οι αριθμοί επίσης







αντιστοιχούν στο χρυσό σύμβολο που έχετε βρει στον υποθαλάσσιο θάλαμο. Τα νησιά που αντιστοιχούν στους παραπάνω αριθμούς είναι: Συντεταγμένες (x,y): 1. Prison Island (2,5) 2. Main Island (1,5) 3. Crater Island (2,2) 4. Forest Island (4,4) 5. Plateau Island (1,4)

Τώρα προχωρήστε στο Forest Island για να λύσετε τον γρίφο με τις τοιχογραφίες των ζώων και μετά προχωρήστε στην Moiety Age.



MOIETY AGE

[CD #5]

Από το Plateau Island, πάρτε το cable car και γυρίστε στο Forest Island. Επιστρέψτε στο τούνελ και περπατήστε μέχρι το δωμάτιο με τις τοιχογραφίες και τα ιερογλυφικά (Animal Pictograph room). Αφού πρώτα πάτε στο Plateau Island, θα ξέρετε ήδη πως μοιάζει ένα ψάρι και ένα wahrk. Θα πρέπει να σπρώξετε την πέτρινη επίστρωση με μια συγκεκριμένη σειρά. Μερικοί παίχτες ίσως αναρωτηθούν γιατί το ψάρι είναι το νούμερο ένα. Λοιπόν όταν είχατε πάει στο εργαστήριο του Gehn και είχατε πατήσει το ξύλινο μάτι με τον DNI αριθμό ένα δεν ακούστηκε κανένας ήχος. Η λύση φαίνεται παρακάτω:

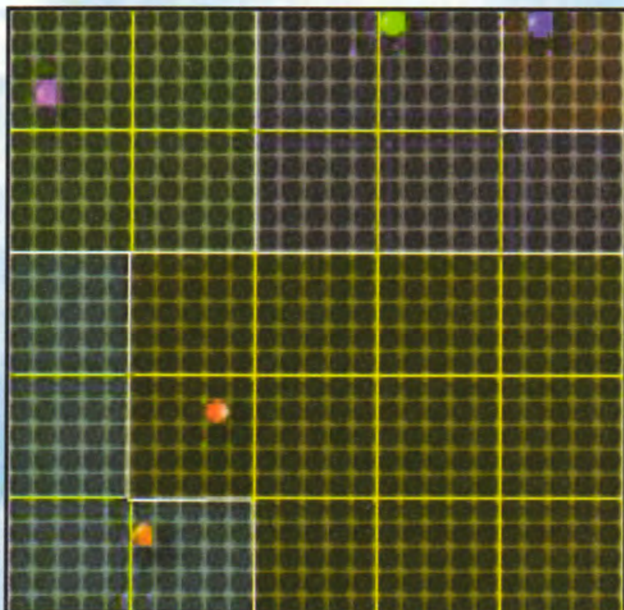
MOIETY PRISION

Οταν ο παραπάνω συνδυασμός έχει γίνει σωστά, η Moiety πύλη υγροποιείται και το κύμα βγαίνει προς τα έξω. Η πύλη αμέσως μετά μετακινείται και ένας κεντρικός θάλαμος περιστρέφεται και αποκαλύπτετε ένα βιβλίο. Αυτό το βιβλίο σας μεταφέρει στην Moiety Age. Αγγίξτε το παράθυρο και θα μεταφερθείτε στην Moiety Age. Οταν φτάσετε εκεί θα πρέπει να δείτε μια τεράστια βολβώδες κατασκευή να περικυκλώνετε από νερό. Υπάρχει εκεί στη γωνία ένα κελί. Μπείτε μέσα και θα πρέπει να αντιμετωπίσετε δύο επαναστάτες. Ενας από αυτούς ρίχνει υπνωτικά βέλη εναντίον σας. Πριν εσείς έχετε την ευκαιρία να υπερασπιστείτε τον εαυτό σας πέφτετε σε μια κατάσταση ύπνωσης και μεταφέρεστε πάνω σε μια βάρκα στο αρχηγείο των επαναστατών (των *Moiety Rebels*).



Εκεί ξυπνάτε μέσα σε μια φυλακή μέσα στη βολβώδες κατασκευή. Μόνος σας και παγωμένος βαδίστε προς το μέρος της πόρτας της φυλακής και κοιτάξτε προς τα έξω. Περπατήστε προς τα πίσω και μια θηλυκή Moiety θα έρθει μέσα για να σας δώσει δύο βιβλία. Ενα από αυτά είναι και το ημερολόγιο της Katran (Catherine) πριν ο Gehn την αιχμαλωτίσει και το άλλο είναι το βιβλίο

Prison που σας είχε δώσει ο Atrus. Ρίξτε μια ματιά στο ημερολόγιο της Catherine και θα μάθετε ότι η σχισμή είναι τώρα σφραγισμένη από ένα κομμάτι σίδερο. Εχετε δυνατότητα να πάτε σε αυτό You can only get to it by a crude telescope mounted over a locked viewport. Ο συνδυασμός είναι 4,5,3,4,2. Από αυτά που έχετε διαβάσει, θα έχετε ήδη καταλάβει ότι η Catherine ήρθε στο Riven χωρίς να έχει στη διάθεση της βιβλίο. Γιατί δεν έφερε μαζί της ένα βιβλίο; Αυτή επίσης θα σας αναφέρει ότι οι χωρικοί του συμπεριφέρονται σαν να είναι θεός. Αραγε και αυτή υποφέρει από τον ιό που έχει επηρεάσει τον Gehn, τον Achner και τον Sirrius; Περισσότερες λεπτομέρειες θα μάθετε αργότερα μέσα στο παιχνίδι. Τώρα επιστρέψτε πίσω στο Main Island. Ηρθε η ώρα να



λύσετε τον γρίφο του Fire Marble. Αφού διαβάσετε το ημερολόγιο η γυναίκα Moiety θα έρθει ξανά μέσα για να σας δώσει ένα βιβλίο που θα σας μεταφέρει πίσω στο Forest Island. Χρησιμοποιήστε το για να τηλεμεταφερθείτε πίσω στο δωμάτιο φυλακή (prison room) με τις τοιχογραφίες (animal pictographs). Χρησιμοποιήστε το cable car για να επιστρέψετε πίσω στο Main Island.

MAIN ISLAND III

[CD #2]

Εχετε επιστρέψει στο Golden Dome Complex από την Moiety Age. Επιστρέψτε στον γρίφο με τα μάρμαρα.

FIRE MARBLE PUZZLE

Θα πρέπει να είστε σε θέση να λύσετε αυτό το παζλ αμέσως μετά τη λύση του γρίφου στο mapping chamber στο Plateau Island. Θα πρέπει να υπάρχουν έξι πολύχρωμα μάρμαρα στα δεξιά σας. Το κίτρινο κομμάτι έχει πάνω του ένα κόκκινο σκελετό ψαριού. Λύστε αυτό το μάρμαρο



τοποθετώντας το αντίστοιχο κομμάτι μαρμάρου, όσον αφορά το χρώμα, στο Fire Dome, πάνω στη μεταλλική πλάκα. Ξέρετε τις συντεταγμένες από το Plateau Island. Τα χρώματα θα τα βρείτε από τον υποθαλάσσιο θάλαμο. Η λύση φαίνεται παρακάτω:

Αφού τοποθετήσετε όλα τα μάρμαρα ρίξτε μια ματιά στον τοίχο που βρίσκεται δεξιά σας. Θα δείτε να υπάρχει ένας διακόπτης. Σπρώξτε τον μοχλό και πατήστε το άσπρο κουμπί. Ενας μηχανισμός θα εμφανιστεί πάνω στη μαρμάρινη επιφάνεια, παρέχοντας ενέργεια σε όλους τους Fire Marble Domes. Ολα τα βιβλία μέσα στο Fire Marble Domes μπορούν τώρα να χρησιμοποιηθούν. Επιστρέψτε στο Fire Marble Dome αυτού του νησιού και εισάγετε τον συνδυασμό (3,11,14,20,23) κάνοντας χρήση του δείκτη που υπάρχει πάνω στο πάνελ. Οταν το ενεργοποιήσετε ο θόλος ανοίγει αποκαλύπτοντας ένα βιβλίο. Τοποθετήστε τα χέρια σας στο παράθυρο και θα μεταφερθείτε στο σπίτι του Gehn.

Σημείωση: Ο συνδυασμός αριθμών που φαίνεται παραπάνω ίσως να μην είναι ο ίδιος με τον δικό σας. Χρησιμοποιήστε τους αριθμούς που έχετε βρει στο ημερολόγιο του Gehn. Εάν δεν ξέρετε πως να αποκρυπτογραφήσετε τα σύμβολα, ρίξτε μια ματιά στους DNI αριθμούς στο Forest Island.Προχωρήστε στο Gehn Home

GEHN'S HOME

[CD #5]

Οταν τοποθετήσετε τα χέρια σας πάνω στο βιβλίο



SPELL SHOP

που βρίσκεται μέσα στο Fire Marble Dome πίσω στο Main Island, θα τηλεμεταφερθείτε μέσα σε ένα κυκλικό κελί στο σπίτι του Gehn. Υπάρχουν πέντε βιβλία έξω από το κελί αλλά δεν είναι ενεργοποιημένα. Πατήστε το κουμπί στο κελί για να καλέσετε τον Gehn. Οταν αυτός φτάσει θα σας ενημερώσει για το πόσο έχει αλλάξει μετά από την απόπειρα να δολοφονήσει τον Atrus, 30 χρόνια πριν, καθώς παγιδεύτηκε στο Riven από το ευφυές σχέδιο της Anna και της Katran. Ο Atrus κατάφερε να δραπετεύσει αφού πρώτα έπεσε στη σχισμή και μεταφέρθηκε πίσω στο Myst. Ισχυρίζεται τώρα ότι είναι ένας αλλαγμένος άνθρωπος. Πόσο ανθρώπινος... θα το δούμε αργότερα.

TRAPPING GEHN

Αφού έχετε πάει στην Moiety Age, θα έχετε στη διάθεση σας και το βιβλίο prison από τον Artus. Ο





Gehn θα πάρει αυτό το βιβλίο από εσάς υποψιάζοντάς σας μήπως σχεδιάσετε κανένα πονηρό σχέδιο. Θα κρατήσει το βιβλίο λέγοντας σας να τοποθετήσετε τα χέρια σας πάνω του. Λοιπόν εάν δεν το κάνετε, ο Gehn δεν θα παγιδευτεί. Τοποθετήστε τα χέρια σας πάνω στο βιβλίο διότι ο Gehn απλά σας δοκιμάζει. Θα παγιδευτείτε στην Prison Age, αλλά αυτός δεν θα το ξέρει οπότε θα ακουμπήσει τα χέρια του πάνω του και θα παγιδευτεί και αυτός. Οπότε εσείς θα πρέπει να καταλήξετε έξω από το κελί στο σπίτι του Gehn. Ο Gehn είναι τώρα παγιδευμένος στην Prison Age. Μην ξαναγγίξετε το βιβλίο Prison. Εάν το κάνετε το παιχνίδι τελειώνει εκεί.

D'NI TIMEPIECE

Βρείτε τον μοχλό και τραβήξτε τον για να ανοίξετε το κελί. Εκεί υπάρχει επίσης ένας διακόπτης που ενεργοποιεί τα πέντε βιβλία στο δωμάτιο. Χρησιμοποιήστε τη σκάλα για να εξερευνήσετε το υπνοδωμάτιο του Gehn. Πάνω στο τραπέζι είναι το ημερολόγιο του. Διαβάστε το για να μάθετε πως χρησιμοποίησε τον επαναστάτη σαν δόλωμα κάνοντας χρήση του Wahrk Gallow. Επίσης αναφέρει την επιστροφή της Catherine στο Riven χωρίς να έχει μαζί της το βιβλίο. Βρείτε το DNI ρολόι πάνω στο τραπέζι και ενεργοποιήστε το αγγίζοντας το. Θα πρέπει να ακούσετε ήχους καθώς το ρολόι θα ανοίγει. Τους ήχους θα πρέπει να τους χρησιμοποιήσετε για να απελευθερώσετε την Catherine από το Prison Island. Οι ήχοι είναι:
(1) Dull Tone (2) Double Click και (3) High Tone Ο συνδυασμός είναι 2,1,3,2,2. Αυτός ο συνδυασμός μπορεί να είναι διαφορετικός από τον δικό σας αλλά πρέπει οπωσδήποτε να είναι πέντε αριθμοί. Προχωρήστε προς το Prison Island

Prison Island

[CD #5]

Από το χρονόμετρο DNI θα πρέπει ήδη να έχετε στη διάθεση σας τους συνδυασμούς των ήχων για να απελευθερώσετε την Catherine.
Χρησιμοποιήστε τη σκάλα για να σκαρφαλώσετε στην εργαστήριο του Gehn για να βρείτε ένα βιβλίο το οποίο έχει ένα τετράγωνο πάνω στο εξώφυλλο του. Εάν δεν δείτε καμία κινούμενη

εικόνα απλά κινείστε τον διακόπτη για να ενεργοποιήσετε τα βιβλία. Τοποθετήστε τα χέρια σας στο βιβλίο του Prison Island το οποίο έχει ένα τετράγωνο στο εξώφυλλο του.

FREEING KATRAN

Θα βρεθείτε μέσα σε ένα Fire Marble Dome και θα στέκεστε πάνω σε μια πλατφόρμα μερικά μέτρα απόσταση από την παραλία. Καθώς θα βγαίνετε έξω από τον θόλο θα σας υποδεχτεί ένα τεράστιο δέντρο... με την ονομασία Great Tree. Αυτό το δέντρο έπεσε κατά τη διάρκεια μια μεγάλης



καταιγίδας που χτύπησε το Riven 30 χρόνια πριν. Αυτό το γεγονός είχε καταγραφεί στο Riven από την Tiana για να βοηθήσει τον Atrus να κατακτήσει τον Gehn. Τώρα, ο Gehn έχει μετατρέψει το τεράστιο δέντρο σε μια φυλακή, όπου εκεί μέσα θα βρείτε την Catherine. Ανεβείτε τα σκαλιά και μπείτε μέσα στο δέντρο. Μπείτε μέσα στο ασανσέρ και ψάξτε να βρείτε ένα πάνελ με τρία πλήκτρα πάνω στον τοίχο. Ακούστε τη μελωδία όταν θα πατάτε τα πλήκτρα. Χρησιμοποιήστε τον συνδυασμό που έχετε βρει στην εποχή του Gehn και το κλουβί θα κινηθεί. Σπρώξτε τον διακόπτη και το ασανσέρ θα σας πάει στην Catherine. Αυτή θα χαρεί πάρα πολύ που θα σας δεί. Θα πάρει από εσάς το βιβλίο Prison και θα σας πεί να στείλετε ένα σήμα στον Atrus στο Main Island/Temple Island. Ενώ προσπαθείτε να το κάνετε, αυτή θα καλέσει όλους τους Rivenese στην Moiety Age. Χρησιμοποιήστε το Fire Dome για να μεταφερθείτε πίσω στην Gehn Age. Θα βρεθείτε



ξανά μέσα στο κλουβί. Ολες οι σελίδες από τα υπόλοιπα linking βιβλία έχουν σκιστεί εκτός από εκείνη που θα σας τηλεμεταφέρει πίσω στο Main Island.

Main Island STAR FISSURE

Επιστρέψτε στην περιοχή όπου έχετε βρει το τηλεσκόπιο. Σιγουρευτείτε ότι η συσκευή είναι αρκετά ψηλά ή τουλάχιστον ότι είναι στην αρχική της θέση. Κοιτάξτε κάτω στη μεταλλική πλάκα και εισάγετε τους κωδικούς που έχετε βρει στο ημερολόγιο της Catherine. Δεν υπάρχουν αριθμοί πάνω στα πλήκτρα. Το τέρμα αριστερά πλήκτρο είναι το ένα και το τελευταίο είναι πέντε. Διαφορετικά παιχνίδια έχουν και διαφορετικούς αριθμούς... οπότε εδώ δυστυχώς δεν μπορούμε να σας βοηθήσουμε. Εάν θέλετε βοήθεια στην αποκρυπτογράφηση των DNI αριθμών ρίξτε μια ματιά στο Forest Island για τη μετάφραση. Οταν τα έχετε καταφέρει ανοίξτε το μεταλλικό σκέπασμα. Ρίξτε μια ματιά στο αριστερό τμήμα των θεμέλιων που κρατούν το τηλεσκόπιο. Βρείτε την ακίδα ακινητοποίησης και τραβήξτε την προς



τα πάνω. Αυτή η ακίδα σταματάει το τηλεσκόπιο από το να κατέβει πιο χαμηλά από το μεταλλικό σκέπασμα. Στα δεξιά σας θα πρέπει να υπάρχει ένα πλήκτρο και ένας μοχλός. Σπρώξτε τον μοχλό και κρατήστε πατημένο το πλήκτρο μέχρι το τηλεσκόπιο να κατέβει πιο χαμηλά από το μεταλλικό σκέπασμα. Ρίξτε μια ματιά καθώς αυτό θα κατεβαίνει. Θα πρέπει να εμφανιστούν σκαλιά. Οταν το έχετε κατεβάσει πιο χαμηλά από το σκέπασμα θα σπάσετε το γυαλί που κάποτε σφράγιζε το STAR FISSURE! Το Riven θα γίνει πολύ ασταθές από εδώ και πέρα και η γή θα αρχίσει να ανοίγει. Από απόσταση ο Atrus καταφθάνει με ένα βιβλίο μαζί του που οδηγεί πίσω στο DNI. Η Catherine καταφέρνει να σώσει όλους τους Rivenese τοποθετώντας τους στην Moiety Age. Θα είναι και η πρώτη που θα επιστρέψει πίσω στην πατρίδα. Αφού ο Atrus σας ευχαριστήσει θα μεταφερθεί και αυτός πίσω στο DNI. Καθώς θα λαμπυρίζει φεύγοντας το βιβλίο θα πέσει μέσα στη σχισμή και εσείς πέφτετε μέσα και ακολουθείτε το βιβλίο. Αυτό είναι και το τέλος. Συγχαρητήρια.



του Νίκου Ζωγόπουλου

Streets of Simcity

Το παράθυρο για εισαγωγή κωδικού είναι προσβάσιμο πατώντας CTRL-ALT-X. Αφού κάνετε αυτό, γράψτε τους κωδικούς...
•im back - επισκευάζονται όλες οι ζημιές • lock and load - ξαναπαίρνετε όλα τα πυρομαχικά • mr fabulous - αθανασία • moon - βαρύτητα σελήνης • mars - βαρύτητα Αρη • earth - βαρύτητα Γης • jupiter - βαρύτητα Δία

Jedi Knight: Mysteries of the Sith

Πατήστε το "T" πριν γράψετε τους κωδικούς...
•boinga 1 - God Mode • cartograph -Σας αποκαλύπτει όλο τον χάρτη • diediedie - Ολα τα όπλα • freebird - Fly Mode • gameover - Περνάτε το level • gimmestuff - Full Inventory • gospeedgo 1 - Slow Mode • iamagod - Uber jedi • statuesque 1 - Παγώνει τους εχθρούς • trainme - Ανεβαίνει ένα level ο χαρακτήρας σας • trixie - Full Mana



Mageslayer

Πατήστε το ~ για να ενεργοποιήσετε την κονσόλα, και γράψτε:
•Fly - Flymode On/Off • NoClip - No Clipping On/Off • Impulse 11 - God Mode • Impulse 43 - Πρώτο από τα 5 impulses που προκαλούν θάνατο • Impulse 69 - Δεύτερο από τα 5 impulses που προκαλούν θάνατο • Impulse 151 - Τρίτο από τα 5 impulses που προκαλούν θάνατο • Impulse 666 - Αυτό το impulse προκαλεί crash στο παιχνίδι • Map n -Περνάτε level (όπου "n" το αντικαθιστάτε με το όνομα του level που θέλετε να πάτε)

Nuclear Strike

Εισάγετε έναν από τους παρακάτω κωδικούς στην οθόνη εισαγωγής password για τα αντίστοιχα αποτελέσματα: • Απειρα πυρομαχικά: gunsrus • Απειρη ασπίδα: chainmail • Απειρα καύσιμα: unleaded • Μυστικό level: • lightning



Age of Empires

Πατήστε enter, και μετά γράψτε έναν από τους παρακάτω κωδικούς ενώ παίζετε:
•BIG BERTHA:Μεγάλοι καταπέλτες • BIGDADDY:Παίρνετε ένα όχημα με πυραύλους • BLACK RIDER:Μετατρέπει έναν Horse Archer σε •Black Rider. Αν σκοτωθεί γίνεται Heavy Catapult. • COINAGE:1000 gold•DIEDIEDIE:Ολοι οι εχθροί σκοτώνονται • E=MC2 TROOPER: Στρατιώτης που πυροβολεί χρησιμοποιώντας πυρηνικούς πυραύλους • GAIA:Ελέγχετε τα ζώα (χάνετε τον έλεγχο των ανθρώπων)
•HARI KARI: Αυτοκτονία • HOME RUN: Κερδίζετε το συγκεκριμένο σενάριο • HOYOHOYO:Οι Ιερείς κερδίζουν πολύ speed και παίρνουν και 600 hit points • ICBM: Η Βαλλίστρα παίρνει range 100 •MEDUSA:Οι χωρικοί μετατρέπονται σε medusa. Αν πεθάνει κάποιος, τότε γίνεται black rider. Αν πεθάνει ξανά, γίνεται Heavy Catapult. •NO FOG: Απενεργοποιεί το Fog of War • PEPPERONI PIZZA:1000 food • PHOTON MAN: Παίρνετε έναν 'Nuke Trooper' (ένας τύπος με laser gun)
•QUARRY:1000 stone • REVEAL MAP:Αποκαλύπτεται ολόκληρος ο χάρτης • STEROIDS:Αμεσο Build • WOODSTOCK:1000 wood
Για να ενεργοποιήσετε τα cheat που σχετίζονται με food, stone και gold σε single player mode, θα πρέπει να πατήσετε CTRL+N για να ξεκινήσετε ένα νέο παιχνίδι. Επιστρέψτε στο κεντρικό menu και επιλέξτε Single player mode. Τα παρακάτω cheats θα ενεργοποιηθούν μόνο όταν επιλέξετε campaign:

CTRL+F - 1000 food
CTRL+G - 1000 gold
CTRL+S - 1000 stone
CTRL+W - 1000 wood
CTRL+Q - Quick build
CTRL+T - Menu
Σημείωση: Δεν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτά τα cheats αν δεν έχετε ξεκινήσει ήδη ένα παιχνίδι.

F22 Lightning

Οι κωδικοί αυτοί γράφονται ενώ πετάτε. • God mode: Ctrl + Alt + Shift + Home Full • καύσιμα και πυρομαχικά: Ctrl + Alt + Shift +Insert

TOCA Touring Car Championship

Γράψτε ένα από τα παρακάτω για όνομα σας:
•cmcatdog: γάτες και σκύλοι θα διασχίζουν την πίστα • cmchun: go-kart • view cmcopter: άλλη κάμερα • cmfollow: άλλη κάμερα • cmdisco: διαφορετικός ουρανός • cmgarage: ενεργοποιούνται το τανκ και η Cadillac
•cmimposs: αυξάνεται η δυσκολία • cmlograv: μειώνεται η βαρύτητα •cmmayhem: όλοι οι οδηγοί οδηγούν σαν... μανιακοί! • cmmicro: άλλη κάμερα σε στιλ micromachines • cmnohits: collision off • cmstars: νυχτερινός ουρανός • cmtoon:cartoon στιλ γραφικά • flexmobile: ροζ(!) όχημα • jhammo: όλες οι πίστες • xboostme: μεγαλύτερη ταχύτητα

Crusader: No Regret

Πρώτα γράψτε "loosecannon16" για να ενεργοποιήσετε το cheat code... •Ctrl F10: • God mode F10: Παίρνετε όλα τα όπλα • CTRL-V: Σας δείχνει τα στατιστικά • F7: Σας δείχνει το grid over level • ALT-F7: Σας δείχνει άλλο grid • CTRL-F7: Σας δείχνει ακόμα ένα grid •Jassica16: Super Powerups! • H: Ενεργοποιείται το Item Mover

Apache Longbow

Χρησιμοποιήστε τα παρακάτω ονόματα για να κάνετε login:
•Flamdwyn Aiobhell - Απειρα πυρομαχικά • Monty Barrymorei-Απειρα πυρομαχικά και αθανασία • Lyn Wins - Απειρα πυρομαχικά, αθανασία, αλλά ενεργοποιεί και τα έξτρα cheats
Εξτρα Cheats:
•SHIFT-CTRL-ALT-TAB - Speed warp ALT-V - Αδειάζει το ντεπόζιτο βενζίνης • SHIFT-V - Γεμίζει το ντεπόζιτο βενζίνης • ALT-T - Overtorque toggle



Wing Commander Prophecy

Ενώ είστε στο κόκπιτ (simulation ή αποστολή) γράψτε τη λέξη "dynomite". Τώρα πατήστε...• CTRL C - απενεργοποιεί τα collisions •CTRL I - σας δίνει αθανασία • CTRL F12 - εξουδετερώνει τον λοκαρισμένο στόχο
Ενώ πετάτε, γράψτε...• goodtarget: διαφορετικό targeting mode •moretunes: βάζει εμπρός το ράδιο! (χμμμ...)
Αν θέλετε να πετάξετε με εχθρικό σκάφος, γράψτε "alswantsmoreships" στην οθόνη του simulation, όταν επιλέγετε αποστολή

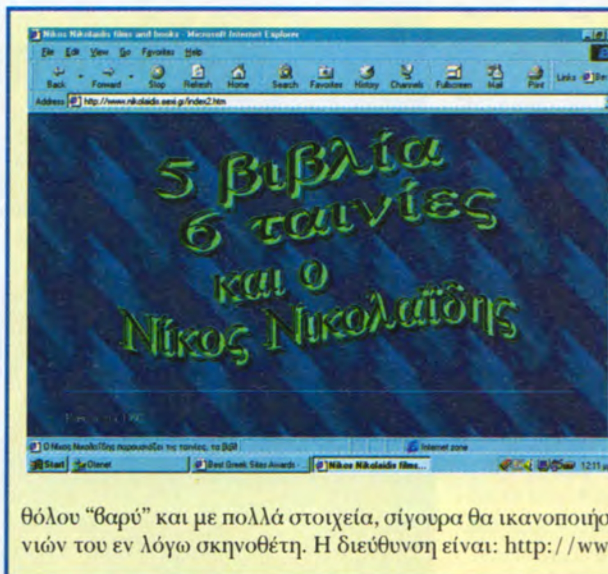


Hellbender

Γράψτε έναν από τους παρακάτω κωδικούς ενώ παίζετε:
•STEROID: Αθανασία
•IMPUMPD: Ολα τα όπλα URDEAD#: Παίρνετε όπλο (Οπου # θα βάλετε ένα μονοψήφιο αριθμό)
•URAGONR: Παίρνετε το μυστικό όπλο TOTLPWR: Παίρνετε βασική ενέργεια 100%
•MAXMEUP: Hull 100%
•AUNTEM#: Στέλνει τον παίκτη στους πλανήτες 1-8 (όπου #, βάζετε αριθμό από 1 έως οκτώ)
•IMSTUCK: Επόμενος πλανήτης FRAMEIT: Μετρητής Frames per second

Diablo

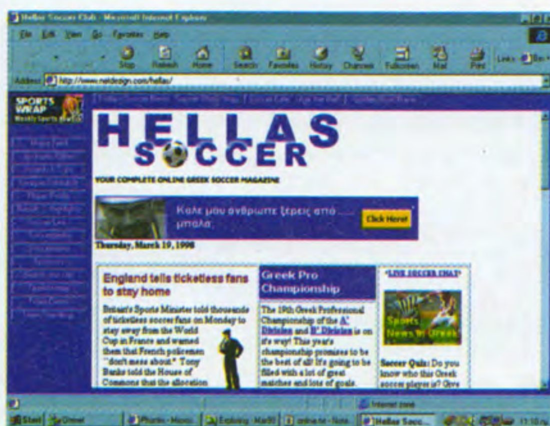
Για να χρησιμοποιήσετε τα cheats, πατήστε το enter, γράψτε το cheat, και μετά πατήστε enter πάλι. • Spooky: Σε multiplayer, δίνει σε όλους τους παίκτες εκτός από εσάς, • full health Stone: Ολα τα staves γεμίζουν με full charge • Weird: Δίνει σε όλα τα όπλα +1 hit point •Supernatural: Ακούτε μια κραυγή(!)
•Duplicating Items (Αντιγραφή αντικειμένου): Αφήστε στο έδαφος το αντικείμενο που θέλετε να διπλασιάσετε, και φύγετε περίπου πέντε τετραγωνάκια μακριά. Σιγουρευτείτε πως έχετε χώρο στο inventory σας, και για τα δύο αντικείμενα. Κάντε click στο αντικείμενο και ενώ το παίρνετε από το έδαφος, κάντε αμέσως click σε οποιοδήποτε αντικείμενο που να βρίσκεται στη ζώνη σας (η ζώνη σας είναι η περιοχή στο κεντρικό menu που έχει χώρο για οκτώ potions ή scrolls). Αν το έχετε κάνει σωστά, τότε το τετραγωνάκι που ονομάζει το αντικείμενο, θα ονομαστεί με το αντικείμενο που θέλετε να αντιγράψετε. Πατήστε το "I" για να εμφανιστεί το inventory, και τοποθετήστε το μέσα. Το original αντικείμενο θα πρέπει να έχει μπει ήδη στο inventory σας. Βεβαιωθείτε πάντως πως το inventory σας είναι κλειστό έως ώσπου να τοποθετήσετε το αντίγραφο αντικείμενο μέσα. Αν μπερδευτήκατε, σας βεβαιώνω πως στην πράξη είναι πιο απλό.



Το site του Νίκου Νικολαΐδη.

Αυτό το site που σας παρουσιάζουμε είναι αφιερωμένο στον γνωστό έλληνα σκηνοθέτη Ν. Νικολαΐδη. Περιέχει οτιδήποτε θα θέλατε να μάθετε για αυτόν, από την ιστορία του και το πως έφτασε σήμερα να σκηνοθετεί, μέχρι πληροφορίες για τις ταινίες του. Στον τομέα αυτό μάλιστα το site είναι υπερπλήρες. Θα βρείτε φωτογραφίες από στιγμιότυπα ταινιών του, στοιχεία για τους συντελεστές, πληροφορίες για τα βιβλία που έχει γράψει ο Ν. Νικολαΐδης (ναι είναι και συγγραφέας) και γενικά οτιδήποτε θα θέλατε να βρείτε. Καλοσχεδιασμένο και γρήγορο site, καθόλου "βαρύ" και με πολλά στοιχεία, σίγουρα θα ικανοποιήσει τους σινεφίλ και ιδιαίτερα τους λάτρεις των ταινιών του εν λόγω σκηνοθέτη. Η διεύθυνση είναι: http://www.nikolaidis.eexi.gr/index2.htm

Hellas Soccer club



Είναι βέβαια αποδεκτό πως το πιο αγαπημένο άθλημα στον κόσμο (και στην Ελλάδα) είναι το ποδόσφαιρό. Και φυσικά οι άνθρωποι που ασχολούνται με αυτό είναι πολλοί. Ομως ήταν ιδιαίτερα δύσκολο για κάποιον να μπορεί να βρίσκει όλες τις πληροφορίες που θα ήθελε σχετικά με το ποδόσφαιρο. Τώρα όμως τα πράγματα αλλάζουν χάρη στο site που σας παρουσιάζουμε. Πρόκειται για κάποιες σελίδες που διαθέτουν πολλές πληροφορίες για το Ελληνικό ποδόσφαιρο, και όταν λέμε πολλές, το εννοούμε! Θα βρείτε ότι τραβάει η ψυχή σας, από πίνακες με αναλυτικά στοιχεία για τα Ελληνικό πρωτάθλημα, το Κύπελλο, με ιστορικά στοιχεία που φτάνουν μέχρι και τη δεκαετία του '60, πληροφορίες για παίκτες που άλλαξαν τη μορφή του Ελληνικού ποδοσφαίρου, πληροφορίες και ιστορικά στοιχεία για τις ομάδες, και πολλά άλλα. Είναι τόσα πολλά τα στοιχεία που διαθέτει το site αυτό, που δεν μας φτάνει η στήλη για να περιγράψουμε. Μια επίσκεψη εκεί θα σας πείσει. Δεν υπάρχει περίπτωση να μην μείνετε ικανοποιημένοι από τα περιεχόμενα των σελίδων αυτών. Η διεύθυνση είναι: http://www.netdezign.com/hellas/

Internet 3D cafe

Σας γοητεύουν τα 3D γραφικά; Μήπως τρελαίνεστε στην ιδέα να κάνετε ένα 3D animation στο 3D Studio MAX; Αν ναι, τότε διαβάστε τις παρακάτω γραμμές. Στο Internet υπάρχει ένα site αφιερωμένο στα 3D graphics/animation. Ονομάζεται 3D cafe και περιέχει οτιδήποτε θα ήθελε ένας επαγγελματίας 3D animator αλλά αποτελεί μια εξίσου ιδανική λύση και για τον ερασιτέχνη. Σε αυτό το site θα βρείτε πολλά και χρήσιμα πράγματα. Κατ' αρχήν υπάρχει μια τεράστια βιβλιοθήκη έτοιμων μοντέλων, καταχωρημένα σε κατηγορίες (π.χ. sci-fi, computers, houses, κ.λ.π.) και μάλιστα με rendered thumbnails για να βρείτε εύκολα και γρήγορα ότι θέλετε. Υπάρχουν γραμματοσειρές Truetype, textures, και shareware (ή ακόμα και freeware) plugins για διάφορα 3d προγράμματα, όλα έτοιμα για να τα κάνετε donwload και να δουλέψετε με αυτά. Επίσης υπάρχει galery που μπορείτε να δείτε δουλειές άλλων 3D animators, και φυσικά μπορείτε να στείλετε και τις δικές σας δουλειές για να δημοσιευτούν. Το site είναι πολύ καλοσχεδιασμένο και λειτουργικό, και πιστεύω πως είναι από τα καλύτερα του είδους του.



Αν λοιπόν ενδιαφέρεστε, τότε σημειώστε τη διεύθυνση: http://www.3dcafe.com



Οι νεκροί χορεύουν ακόμα!

Αν νομίζετε πως οι 8-μπιτοι υπολογιστές πέθαναν, τότε μάλλον κάνετε τραγικό λάθος. Γιατί το λέω αυτό; Μα γιατί το Internet έχει γεμίσει με software emulators για όλα τα 8bit συστήματα που οι

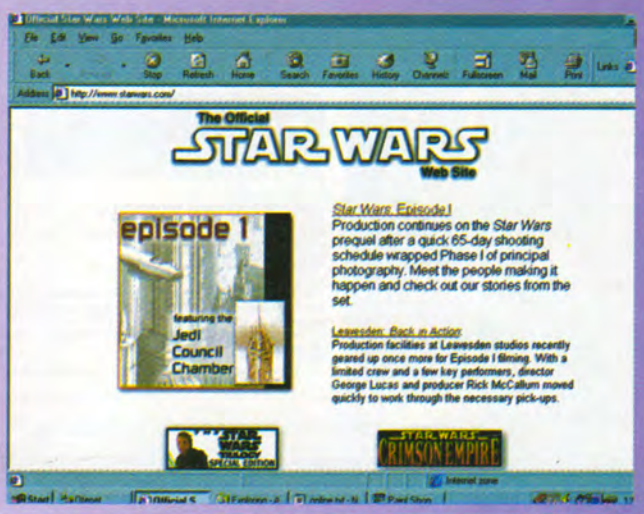


περισσότεροι μπορεί να είχαμε κάποτε αλλά τα έχουμε ξεχάσει σε κάποιο ντουλάπι (στην καλύτερη περίπτωση). Ομως όλοι θα θυμούνται εκείνες τις εποχές, που τα παιχνίδια βασίζονταν στο gameplay και όχι μόνο στα γραφικά, και δεν χρειαζόταν να κάνει κανείς αναβάθμιση με Voodoo 3Dfx, 32MB Ram, και άλλες τέτοιες αηδίες για να παίξει ένα flight simulator. Αυτό το μήνα σας παρουσιάζουμε ένα site που έχει οτιδήποτε αφορά ένα μηχάνημα θρύλο, τον Commodore 64. Εκεί θα βρείτε πολλούς emulators και παιχνίδια για αυτούς (η λίστα των παιχνιδιών που μπορείτε να βρείτε για τους emulators αυτούς είναι τεράστια), πολλά links για άλλα σχετικά sites, και γενικά τα πάντα. Μην μου πείτε πως δεν είναι ενδιαφέρον;

Αν λοιπόν θέλετε να θυμηθείτε τα παλιά, η διεύθυνση είναι: ttp://www.xs4all.nl/~dazzler/c64/c64main.html

Starwars

Και μόνο ο τίτλος είναι αρκετός για να καταλάβετε με τι ασχολείται το site αυτό. Πρόκειται για το επίσημο site της σειράς ταινιών και βιβλίων που εξελίσσονται στον φανταστικό κόσμο του Πολέμου των Αστρων. Να σημειωθεί πως το site αυτό είναι το επίσημο και έχει σχεδιαστεί από την ίδια την Lucas. Μέσα στις σελίδες του θα βρείτε πληροφορίες σχετικά με οτιδήποτε θέλετε να ξέρετε για το έπος Starwars. Πρέπει φυσικά να τονιστεί το πόσο όμορφο, κομψό και λειτουργικό είναι το site αυτό, ενώ οι πληροφορίες που περιέχει είναι πάρα πολλές, και σε πολλές περιπτώσεις θα μάθετε και πράγματα σχετικά με το Starwars που ίσως να μην γνωρίζατε, ακόμα και αν θεωρείτε τον εαυτό σας σχετικό με το θέμα αυτό. Δεν νομίζω ότι χρειάζεται να σας πούμε περισσότερα. Αν σας έχει γοητεύσει αυτή η εκπληκτική δημιουργία του Lucas που ονομάζεται Starwars, τότε το site είναι το ιδανικό για εσάς. Η διεύθυνση είναι: http://www.starwars.com



Iron Maiden στο Internet



Μην αναρωτιέστε τι γυρεύει αυτό το site στις σελίδες μας. Είναι γνωστό πως οι συντάκτες του User είναι λάτρεις της μουσικής που κάποιοι αποκαλούν "σκληρή" (άκου πράγματα!). Σίγουρα θα υπάρχουν αρκετοί αναγνώστες μας που θα έχουν τα ίδια γούστα και μια και έχουμε αποφασίσει να βάζουμε και από ένα καλό site που να σχετίζεται με τη μουσική, ο κλήρος έπεσε αυτήν τη φορά στους Iron Maiden. Λοιπόν αυτό το site που σας παρουσιάζουμε είναι το επίσημο των Maiden, πράγμα που σημαίνει πως οτιδήποτε θα θέλατε να μάθετε για το αγαπημένο σας (και σίγουρα μεγάλο) συγκρότημα, θα το βρείτε εδώ. Ετσι λοιπόν στις σελίδες του θα μπορέσετε να πάρετε πληροφορίες σχετικά με την μπάντα, να δείτε όλα τα albums τους, να πάρετε πληροφορίες σχετικά με τις συναυλίες που έχουν ή που πρόκειται να κάνουν, να δείτε διάφορα νέα σχετικά με το συγκρότημα, και τέλος περιλαμβάνεται μια πλούσια συλλογή από links για άλλα, ανεπίσημα sites, σε περίπτωση που δεν μείνετε ικανοποιημένοι από αυτό. Τι άλλο θέλετε να σας πούμε;

Αντε κάντε connect και πληκτρολογήστε τη διεύθυνση: http://www.ironmaiden.com/

http://www.ento.vt.edu/~sharov/3d/3dinsect.html



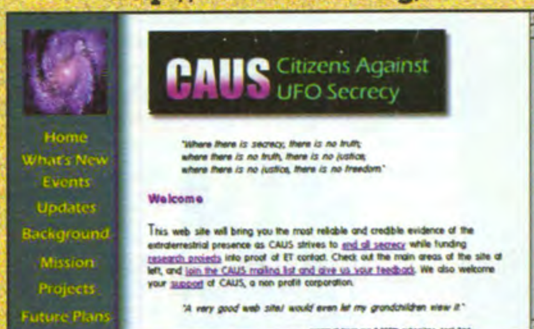
Τώρα που έρχεται η Ανοιξη, θα έρθουν μαζί και μερικοί πολύ αγαπημένοι σας φίλοι: τα έντομα! Μάθετε λίγα πράγματα για αυτά πριν αγοράσετε το αγαπημένο σας εντομοαπωθητικό!

http://www.holocaust-history.org/



Ισως έχετε δει τη "Λίστα του Σίντλερ" και σας άρεσε. Ισως και όχι. Τέλος πάντων, σε αυτό το site μπορείτε να ρίξετε μια ματιά σε ντοκουμέντα γύρω από το ολοκαύτωμα.

http://www.caus.org/



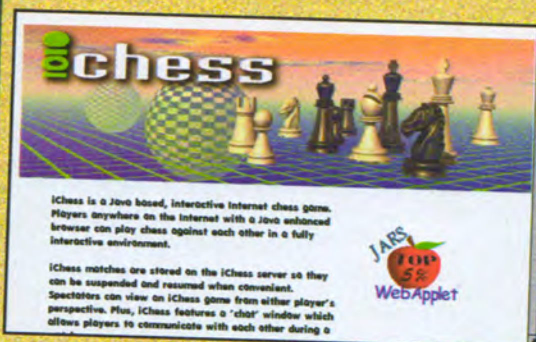
Στην απέναντι πλευρά του Ατλαντικού οι άνθρωποι προφανώς δεν έχουν τι να κάνουν και δημιούργησαν την ένωση πολιτών κατά της μυστικότητας της κυβέρνησης σχετικά με τα UFO!

http://weird.newscientist.com/



Αν νομίζετε ότι η Επιστημονική Φαντασία είναι παράξενη, τότε σε αυτές τις σελίδες θα δείτε ότι η χειροπιαστή Επιστήμη παρουσιάζει πολύ περισσότερες παραξενιές.

http://www.ichess.com/



Αν σας αρέσει το σκάκι αλλά δεν βρίσκετε κάποιον εύκαιρο για να παίξετε μαζί του, δοκιμάστε να αναμετρηθείτε σε αυτό το site με παίκτες από όλο τον κόσμο.

http://members.aol.com/Rayd8em/index.html



Βέβαια οι Αμερικανοί δεν ασχολούνται μόνο με τα UFO. Εδώ έχουμε την Ενωση των Κυνηγών Φαντασμάτων της Φιλαδέλφειας. Οχι της Νέας Φιλαδέλφειας!

http://www.TheCase.com/kids/

Σας αρέσουν τα μυστήρια; Βρίσκετε τον δολοφόνο πάντα πριν το τέλος της ταινίας; Δοκιμάστε τις δυνάμεις σας σε αυτό το site για παιδιά, και όχι μόνο.

http://www.wwcd.com/index.html

Δεν μπορεί, όλο και κάποια συλλογή θα κάνετε: γραμματόσημα, νομίσματα, κάρτες, κλπ. Εδώ θα βρείτε πληροφορίες για το αγαπημένο σας χόμπυ αλλά και συναδέλφους σας από όλο τον κόσμο

http://www.aqualink.com/

Ξέρετε μήπως εκείνο το ανέκδοτο με τα ενυδρεία; (Εχεις ενυδρείο; ε, τότε...) Τα ενυδρεία είναι μια πολύ σοβαρή υπόθεση και εδώ θα βρείτε πολλές πληροφορίες για τη φροντίδα των ψαριών.

http://www.lam.mus.ca.us/cats/

Εμένα από την άλλη μεριά μου αρέσουν πολύ οι γάτες και γενικά τα αιλουροειδή. Αυτό το site είναι αφιερωμένο στα αιλουροειδή, από τις γάτες μέχρι τα λιοντάρια.

http://members.xoom.com/emenhart/newest.htm

Στο Internet καθημερινά γίνονται διάφορες προσφορές δωρεάν διαφημιστικών ειδών. Για να μην ψάχνετε άσκοπα, σε αυτό το site είναι συγκεντρωμένες όλες.

http://dangerwillrobinson.lycos.com/movie.html

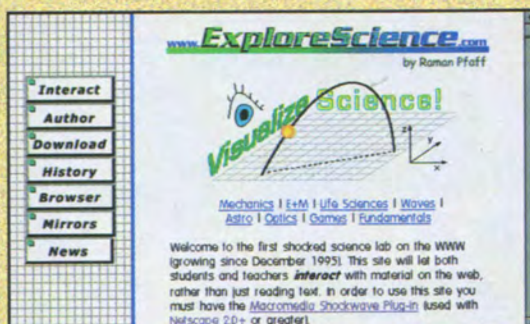
Αν είστε μικροί μάλλον δε θα θυμάστε την κλασική τηλεοπτική σειρά "Χαμένοι στο Διάστημα". Δεν θα ξεφύγετε εύκολα όμως γιατί όπου νά 'ναι κυκλοφορεί η κινηματογραφική ταινία!

http://imagiware.com/puzzle/



Αυτό είναι (όπως φαίνεται και από τη διεύθυνση) ένα site με puzzle. Είναι όλα του τύπου "φτιάξε σωστά την εικόνα" και δεν είναι πολύ δύσκολα.

http://www.explorescience.com/



Καθημερινά εμφανίζονται στο Internet καινούριες τεχνολογίες. Το Shockwave για παράδειγμα, με τη βοήθεια του οποίου σε αυτό το site θα μπορέσετε να απολαύσετε εκπληκτικά interactive animations.

http://www.ufo2001.com/



Το επάγγελμα του μέλλοντος δεν είναι στον χώρο της πληροφορικής αλλά των Ασφαλειών! Εκτός κι αν πιστεύετε ότι οι ασφάλειες κατά της απαγωγής από UFO ή του χτυπήματος από αστεροειδή δεν είναι απαραίτητες...

http://www.virtent.com/familyent/testcntr/



Ακολουθεί ένα τεστ: Σας αρέσει να ξεφυλλίζετε περιοδικά και να απαντάτε στα διάφορα τεστ προσωπικότητας που περιέχουν; Αν έχετε απαντήσει ένα ναι τότε αυτό θα γίνει το πιο αγαπημένο σας site.

http://travel.epicurious.com/



Θυμάστε τι λέγαμε παραπάνω για τις ασφάλειες; Λοιπόν σε αυτό εδώ το site μπορείτε να ενημερώνεστε για τους μετεωρίτες που ανακαλύπτονται και η τροχιά του περνάει κοντά (η από μέσα!) στη Γη!

http://www.delphi.com/navnet/faq/history.html



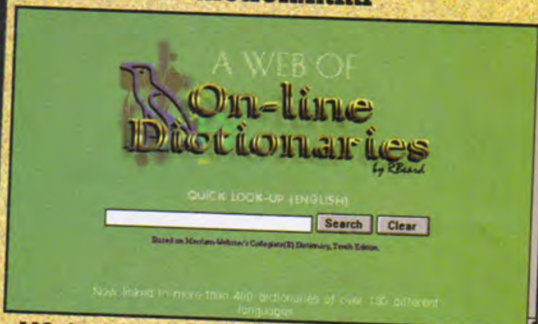
Ξέρετε μήπως πως ξεκίνησε αυτό που σήμερα λέγεται Internet; Δεν θα σας ενδιέφερε η ιστορία του; Δεν θέλω όχι! Ειδικά όταν υπάρχει αυτό το site που δίνει τόσο λεπτομερείς αλλά και απλές εξηγήσεις.

http://www.antionline.com/PentagonHacker/index.html



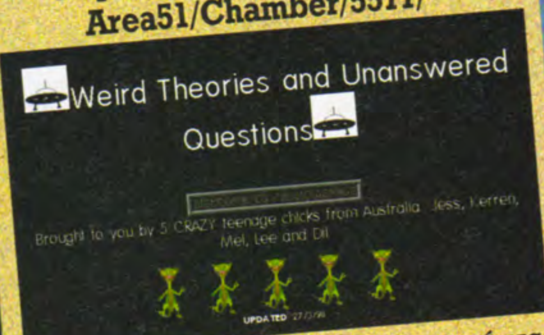
Εχετε ακούσει την ιστορία με τους hackers που μπήκαν στο Αμερικάνικό Πεντάγωνο; Εγινε χαμός! Για περισσότερες πληροφορίες ρίξτε μια ματιά σε αυτές τις σελίδες.

http://www.bucknell.edu/~rbeard/diction.html



Ηθελα τώρα να γράψω κάτι αλλά δεν βρίσκω την κατάλληλη λέξη. Κανένα πρόβλημα (που λέει και ο Καλυβάτσης)! Μπαίνω σε αυτό το site και έχω στη διάθεσή μου περισσότερα από 400 λεξικά.

http://www.geocities.com/Area51/Chamber/5577/



Αυτές οι σελίδες έχουν διπλή χρησιμότητα: Πρώτον σαν αποκαλύπτουν μερικές κουφές θεωρίες και επιπλέον έχουν φτιαχτεί από πέντε κοπέλες που στο μέλλον θα βάλουν και φωτογραφίες τους!

http://www.dolphin-institute.com/



Ξέρετε μήπως ποιο είναι το πιο έξυπνο ζώο (μετά τον άνθρωπο); Τα δελφίνια. Ξέρετε μήπως ποιο είναι το μεγαλύτερο ζώο (μετά τον άνθρωπο); Οι φάλαινες. Πάρτε μια γερή δόση και από τα δύο.

http://www.forthnet.gr/hellas/hellas.html



Το Forthnet έχει φτιάξει μερικές πολύ χρήσιμες σελίδες. Μέσω μια γραφικής αναπαράστασης της χώρας μας, παρουσιάζει τις διευθύνσεις όλων των ελληνικών servers.

http://www.wired.com/wired



Υπάρχουν περιοδικά και περιοδικά. Στη μια κατηγορία ανήκουν όλα εκτός από το USER και το Wired (υπερβολή ε;)! Εμείς δεν έχουμε ακόμη online έκδοση, αλλά το Wired έχει!

ΟΔΗΓΙΕΣ ΧΡΗΣΗΣ ΤΟΥ CD-ΔΩΡΟ

Φίλοι αναγνώστες, όπως βλέπετε και πάλι στο CD αυτού του μήνα έχουμε ξεπεράσει τα 600 MB demos και shareware παιχνιδιών. Πιστεύουμε δε ότι ανταποκριθήκαμε και στην υπόσχεση που σας δώσαμε από την αρχή, ότι κάθε μήνα το CD θα είναι και καλύτερο και σε αυτή την προσπάθειά μας οι σοβαρότεροι βοηθοί είστε εσείς. Οι παρατηρήσεις σας λοιπόν είναι παραπάνω από ευπρόσδεκτες. Γράψτε μας αν θέλετε να προσθέσουμε κάτι ή αν σας ενοχλεί κάτι. Αλλωστε πιστεύουμε ότι αυτό δεν είναι το δικό μας αλλά το δικό σας CD. Εμείς απλά προσπαθούμε να σας προσφέρουμε το καλύτερο CD που ένας gamer μπορεί να βρει σε ελληνικό περιοδικό. Και η υπόσχεσή μας για τη βελτίωσή του ισχύει και για τον επόμενο μήνα!

Για να δείτε τα περιεχόμενά του, τοποθετήστε το CD στο CD-ROM drive και μέσα από τα Windows τρέξτε το αρχείο iface.exe. Ετσι θα βρεθείτε στο κεντρικό μενού επιλογών. Από εκεί υπάρχουν δύο υποκατηγορίες προγραμμάτων που μπορείτε να μεταφερθείτε, που είναι οι εξής:

DEMOS: Πολλά demos από τις τελευταίες κυκλοφορίες των καλύτερων παιχνιδιών της αγοράς. Παιχνίδια που απευθύνονται σε κάθε κατηγορία gamers και στα οποία θα έχετε τη δυνατότητα να παίξετε κάποιες πίστες και να αποφασίσετε έτσι εύκολα αν θα τα αγοράσετε ή όχι. Συγκρίνετε τα δικά σας reviews με αυτά των συντακτών του περιοδικού!

SHAREWARE: Για όσους δεν αρκούνται στα demos πολλά περισσότερα shareware παιχνίδια για όλα τα γούστα. Πολλά από αυτά θα μπορούσαν να τιμολογούνται και σαν κανονικά παιχνίδια καθώς η ποιότητά τους δεν υπολείπεται σε τίποτα από αυτή των full-price προγραμμάτων που κυκλοφορούν. Να σημειώσουμε εδώ ότι shareware δεν σημαίνει δωρεάν. Αν κάποιο από αυτά τα παιχνίδια σας αρέσει τότε στείλτε στον δημιουργό του το μικρό ποσόν που ζητάει. Ετσι στηρίζετε το θεσμό του shareware αλλά και πολλές φορές έχετε τη δυνατότητα να παίξετε έξτρα πίστες και να ενημερώνεστε για τις μελλοντικές εκδόσεις ενός προγράμματος.

Ενεργοποιώντας το interface του CD-ROM, εμφανίζεται ένα παράθυρο περίπου το 1/3 της οθόνης. Στο κάτω μέρος του παραθύρου, υπάρχουν τέσσερα buttons, το "Demos", το "Shareware", το "About" και το "Εξοδος". Επιλέγοντας ένα από τα δύο πρώτα, εμφανίζονται σε ένα μεγάλο πλαίσιο τα ονόματα των προγραμμάτων της εκάστοτε κατηγορίας, Demos ή Shareware. Κάνοντας διπλό κλικ στο όνομα κάποιου παιχνιδιού, δύο πράγματα μπορεί να συμβούν: ή θα τρέξει απευθείας από το CD-ROM, ή θα εκτελεστεί το δικό του πρόγραμμα εγκατάστασης. Αν ωστόσο σε αυτή την περίπτωση δεν είστε ευχαριστημένοι από την ταχύτητα που φορτώνεται το παιχνίδι, τότε μπορείτε να το αντιγράψετε στον δίσκο μεταφέροντας απλά τον φάκελο του και εκτελώντας την εντολή ATTRIB -R *.* /S.
Σε γενικές γραμμές όλα τα DOS παιχνίδια εκτελούνται με τη χρήση του interface μέσα από τα Windows. Ωστόσο εάν αντιμετωπίσετε πρόβλημα, θα χρειαστεί να τρέξετε μέσα από καθαρό DOS (πατήστε F8 κατά την εκκίνηση των Windows 95, και επιλέξετε την επιλογή "MS-DOS Mode"). Λόγοι που μπορεί να μην τρέχει ένα DOS παιχνίδι κάτω από Win 95 ή και 3.11 είναι έλλειψη μνήμης, ασυμβατότητα, μίσος για τα 95, αναμονή των Win 2235 και αναγκαστική εκμάθηση των αρχάριων χρηστών της εντολής DIR.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ CD

DEMOS

Armored Fist 2 • Balls Of Steel • Byzantine: The Betrayal • Deadlock 2
Civil War Generals 2 • Die By The Sword • F/A 18 Korea • Fifa 98/RTWC
F1 Racing Simulation (D3D & 3Dfx versions) • Forsaken (Rolling demo)
Final Liberation • I-War • Legends Football '98 • Lords Of The Realm 2
Total Annihilation • Shadowmaster • Virtual Cop 2 • Weird Dreams 2
Mageslayer • Nuclear Strike • Virtual Pool 2 • Warbreeds • Warlords 3
NHL 98 • War Wind 2

SHAREWARE

Axium Adventures • Beetris • Cybertris • Warheads • Crip



Virtua Cop 2

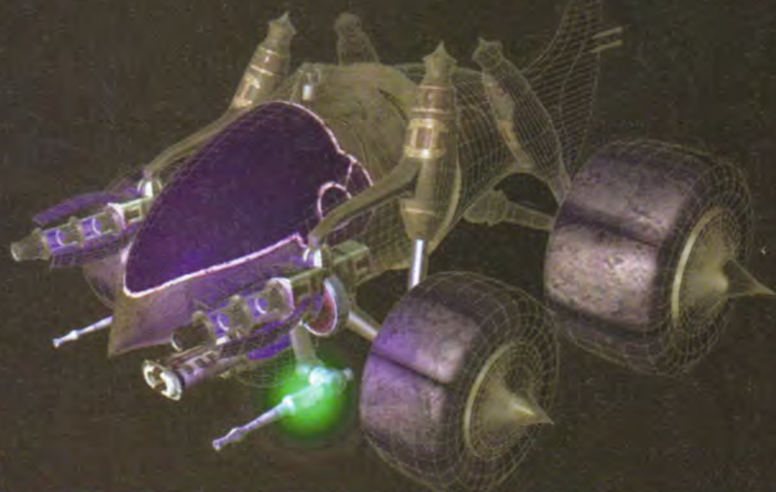
Υπάρχει άνθρωπος που δεν γνωρίζει το Virtua cop; Μπα, μάλλον όχι. Το γνωστό 3D shoot'em up, βελτιώθηκε και ήρθε για να μας πωρώσει ακόμα περισσότερο. Το γνωστό στυλ συνεχίζει να υφίσταται και στο δεύτερο μέρος του γνωστού παιχνιδιού. Ελέγχετε έναν αστυνομικό και προσπαθείτε (σε άψογο 3D) να "καθαρίσετε" ' όλους τους μαφιόζους της πόλης. Τα γραφικά έχουν βελτιωθεί σε σχέση με το πρώτο (ίσως όχι τόσο όσο θα θέλαμε, αλλά παραμένουν πολύ καλά), ενώ ήχος και animation κυμαίνονται στα ίδια επίπεδα με το πρώτο. Το gameplay παραμένει κορυφαίο, και γενικά το παιχνίδι αποδεικνύει πως η Sega ξεπέρασε τα προβλήματα της "παιδικής ηλικίας" όσον αφορά την αγορά των pc, και αρχίζει να μας προσφέρει παιχνίδια υψηλής ποιότητας. Είμαι σίγουρος πως θα το απολαύσετε.

Balls Of Steel



Φλίπερ! Τι άλλο να πούμε για το πιο "δεκαρικοφάγο" παιχνίδι όλων των εποχών. Αν έχετε βαρεθεί να ξοδεύετε μια περιουσία στις αίθουσες ηλεκτρονικών, τότε το Balls of steel είναι ιδανικό για εσάς. Το είχαμε παρουσιάσει και σε preview, και επειδή η φιλοσοφία μας είναι να σας δίνουμε την ευκαιρία (όποτε μπορούμε) να βλέπετε και εσείς ότι παρουσιάζουμε μέσω των σελίδων μας σας το προσφέρουμε για να το παίξετε μέχρι τελικής πτώσης (δικής σας ή του παιχνιδιού, εξαρτάται από τον παίκτη!). Τα γραφικά του είναι πολύ όμορφα (ίσως τα καλύτερα σε παιχνίδι flipper), ο ήχος απολαυστικότατος, και το gameplay... φλίπερ είναι αυτό, δεν χρειάζεται συστάσεις!

Shadowmaster



Ακόμα ένα παιχνίδι 3D shoot'em up όπου σκοτώνετε κακούς (μα πάρα πολύ κακούς) εξωγήινους. Εσείς ελέγχετε ένα όχημα 4X4 οπλισμένο με ότι πιο σύγχρονο έχει να σας προσφέρει η τεχνολογία, και ξεκινάτε τη "φιλική" περιοδεία σας σε έναν καθόλου φιλικό κόσμο. Σκοπός σας, να εξοντώσετε οτιδήποτε κινείται.
Οι εχθροί είναι εντυπωσιακοί (θυμίζουν ελαφρώς Starship troopers) και η δράση είναι ασταμάτητη. Μπόλικα όπλα, εξαιρετικά σχεδιασμένες πίστες και φοβερή ατμόσφαιρα είναι τα βασικά χαρακτηριστικά του.
Είναι λιγάκι δύσκολο, αλλά οι οπαδοί των shoot'em up σίγουρα θα παίξουν αρκετά με το Shadowmaster. Οσο για τα γραφικά... μακάριοι οι κάτοχοι 3Dfx!

Fifa 98



Το ξέρουμε πως αργήσαμε να το βάλουμε. Συγχωρέστε μας!
Το απόλυτα καλύτερο παιχνίδι ποδοσφαίρου σε pc είναι κοντά σας για να δοκιμάσετε τις ποδοσφαιρικές σας ικανότητες.
Για όσους δεν διάβασαν το review, να πούμε πως πρόκειται για ένα ποδοσφαιράκι που διαθέτει τα πάντα, από ομάδες, μέχρι κινήσεις των παικτών. Κίνηση, γραφικά κυμαίνονται σε κορυφαία επίπεδα, ενώ ο ήχος και ιδιαίτερα το speech, είναι σίγουρα ότι καλύτερο έχουν να επιδείξουν τα football παιχνίδια στο pc, και όχι μόνο. Τι άλλο να σας πούμε πια;
Είναι το καλύτερο, μα το καλύτερο (πιστέψτε μας) ποδοσφαιράκι που έχετε δει!

Die By The Sword



Ακόμα ένα παιχνίδι που έχουμε παρουσιάσει σε preview. Το Die by the sword είναι το Barbarian του 2000 (αυτό για τους παλαιότερους). Φοβερά γραφικά, πολύ καλό animation και ήχος, ενώ η 3D μηχανή του παιχνιδιού θα σας εντυπωσιάσει με την ελευθερία που σας δίνει στις μάχες. Φανταστείτε πως αναλόγως τα χτυπήματα αλλά και τη δύναμη που βάζετε, η μάχη εξελίσσεται ανάλογα, ενώ τελικά το μόνο που μένει στο φινάλε είναι το διαμελισμένο σώμα του αντιπάλου (ή το δικό σας!). Οσοι είχατε περάσει ατελείωτες ώρες με το Barbarian στα 8μπιτα αλλά και όσοι απλά αρέσκονται στις σφαγές, τότε θα σας κάνει να κολλήσετε πολλές ώρες μαζί του, ακόμα κι αν είναι demo. Φανταστείτε μόνο τι πανικός επικρατεί στην full version.

Το Club της Επιστημονικής Φαντασίας

Αγαπητοί μας αναγνώστες. Από αυτό το τεύχος, νούμερο 90, του γήινου έτους 1998, ξεκινάει στο περιοδικό USER μία στήλη που όλοι περιμένατε και που η παράλειψή της δημιουργούσε αρκετά παραφυσικά φαινόμενα στις υπόλοιπες σελίδες του περιοδικού μας. Μετά από συνεχή παράπονα των υπόλοιπων σελίδων και reviews του περιοδικού, σχετικά με κάποιο "άυλο" δισέλιδο που στοίχειωνε το περιοδικό, αποφασίσαμε να δράσουμε άμεσα και να υλοποιήσουμε το δισέλιδο "φάντασμα", το οποίο σώνει και καλά, επιθυμούσε να περιλαμβάνεται στην ύλη. Ετσι λοιπόν σας αναγγέλλουμε τη στήλη της "Επιστημονικής Φαντασίας", η οποία θα φιλοξενείται στις τελευταίες σελίδες του περιοδικού μας και συγκεκριμένα στη θέση των διηγημάτων της Nestor. Μέσα από αυτή τη στήλη θα μπορείτε να βρίσκετε όλα τα νέα του ΕπιστημονικοΦανταστικού κλάδου, όπως βιβλία γνωστών συγγραφέων, ταινίες, παιχνίδια, νέα, βιογραφίες, διευθύνσεις από clubs και άλλα πολλά. Εξάλλου μην ξεχνάτε ότι ζούμε σε μία εποχή όπου η Επιστημονική Φαντασία μεταβάλλεται σε Επιστημονική Πραγματικότητα, γεγονός που αποδεικνύεται άμεσα από θέματα όπως η κλωνοποίηση, ή η ανακάλυψη πάγου στο φεγγάρι. Γνωρίστε λοιπόν τι πραγματεύονται οι επιστήμονες, οι συγγραφείς, οι σκηνοθέτες και τα media σε σχέση με αυτό το θέμα, στείλτε μας τις υποδείξεις σας και μιλήστε μας για ότι θα σας ενδιέφερε να μάθετε. Και προπαντός, μην ξεχνάτε ότι η επιστημονική φαντασία πρόσφερε πρώτη τη δυνατότητα να κάνουμε διαπλανητικά ταξίδια (αν και σύντομα θα έχουμε Σεληνιακά γραφεία ταξιδίων...) Αναμένονται εξελίξεις...

Nestor

Πάγος στο φεγγάρι...



Που θα οδηγήσει την ανθρωπότητα αυτή η ανακάλυψη;

Η είδηση της ανακάλυψης πάγου στη Σελήνη, κυριαρχεί εδώ και πολλές μέρες στα τηλεοπτικά κανάλια. Είναι χωρίς αμφιβολία μία σημαντική είδηση και όχι μόνο επειδή αποδεικνύει την ύπαρξη νερού στην επιφάνεια του γήινου δορυφόρου. Ο στόχος του εξερευνητικού αυτού προγράμματος της NASA ήταν ουσιαστικά διπλός: η έρευνα για αποθέματα νερού αλλά και η συλλογή πληροφοριών. Τα ακριβή ερωτήματα της επιστημονικής ομάδας της Nasa, **LExSWG** (Lunar Exploration Science Working Group) όσον αφορά τη συλλογή πληροφοριών ήταν: Πως δημιουργήθηκε η Σελήνη, ποια η σύνθεση της ατμόσφαιράς της, τι μας φανερώνουν οι προσκρούσεις μετεωριτών στην επιφάνειά της, τι πληροφορίες μας δίνει για τη δημιουργία του Ηλιου και των άλλων πλανητών.

Η εποχή της υπομονής

Οι μέχρι εκείνη την εποχή φωτογραφίες και αναλύσεις των δορυφόρων αποκάλυπταν κρυσταλλικές συνθέσεις στην επιφάνεια της Σελήνης. Ετσι άρχισαν να "μπαίνουν οι ψύλλοι" στ' αυτιά της ομάδας LExSWG, για την ύπαρξη νερού στην επιφάνεια της Σελήνης. Και κάπως έτσι εμφανίστηκε στο προσκήνιο το ρομποτικό όχημα Lunar Prospector. Το όχημα-ρομπότ ήταν εφοδιασμένο με πέντε εξερευνητικά όργανα μεγάλης ακρίβειας, που σκοπό είχαν να δώσουν όσο το δυνατόν σαφέστερες πληροφορίες για τη σύσταση και την ατμόσφαιρα του γήινου δορυφόρου, καθώς και για την ενδεχόμενη ύπαρξη μεταλλευμάτων, νερού, πάγου, να χαρτογραφήσουν τα μαγνητικά πεδία και τη βαρύτητα και να μάθουν περισσότερα για το μέγεθος και το περιεχόμενο του πυρήνα. Με άλλα λόγια να κάνουν εξονυχιστική έρευνα.

Σεληνιακός Αποικισμός

Τα σενάρια της NASA λένε ότι ένα πλούσιο κοίτασμα νερού, θα μπορούσε να επιτρέψει τη μελλοντική αποίκηση της Σελήνης. Η αποίκηση της Σελήνης είναι μία παλιά ιδέα της NASA, που με τον καιρό άρχισε να μελετάται εντατικά. Σύμφωνα λοιπόν με τα επιστημονικά σενάρια, η Σελήνη αποτελεί ιδανικό σταθμό για εξερευνητικές επιχειρήσεις στο διάστημα ενώ παράλληλα αποτελεί μία καλή ευκαιρία για την εξάπλωση του γήινου αποικισμού. Για να πραγματοποιηθεί κάτι τέτοιο χρειάζεται οι συνθήκες διαβίωσης να μοιάζουν με εκείνες της γης. Το πρόβλημα της ενέργειας, -απαραίτητη για τις συσκευές του γήινου εξοπλισμού- μπορεί να ξεπεραστεί με την εκμετάλλευση της ηλιακής ενέργειας. Τί γίνεται όμως με την παροχή οξυγόνου, νερού, καυσίμων; Οι επιστήμονες θεωρούν ότι η μεταφορά των απαραίτητων αυτών στοιχείων από τη γη στο διάστημα είναι τόσο δαπανηρή, που σχεδόν θεωρείται ακατόρθωτη.

Οι Χρυσοθήρες του διαστήματος

Και τώρα ερχόμαστε στα τελευταία νέα της ανακάλυψης πάγου στη Σελήνη. Ο πάγος, κατόπιν ηλεκτρόλυσης, μπορεί να αποδεσμεύσει οξυγόνο και υδρογόνο, τα οποία αποτελούν δύο από τα βασικά, ζητούμενα στοιχεία της ανθρώπινης διαβίωσης! Επίσης το νερό μπορεί να μετατραπεί σε καύσιμο, κατάλληλο να εκτοξεύσει πυραύλους (οι εκτοξεύσεις πυραύλων επιτυγχάνονται χάρη στη χρήση υδρογόνου και οξυγόνου, στοιχεία δηλαδή του νερού). Το δώρο που έγινε από τη Σελήνη στην ανθρώπινη φιλοδοξία είναι, όπως καταλαβαίνετε, κάτι παραπάνω από Θείο! Οπως δήλωσε και ο εργαζόμενος στο Παρατηρητήριο Griffith, Anthony Cook, "το νερό θα επιτρέψει τη δημιουργία φυτωρίων, κι έτσι οι άποικοι θα μπορούν να παράγουν μόνοι την τροφή τους, τον αέρα τους και τα καύσιμά τους!" Τα ταξίδια από τη Γη στη Σελήνη -και ανάποδα- θα γίνονται με μεγαλύτερη ευχέρεια και οικονομία, εφόσον τα γήινα διαστημόπλοια δεν θα είναι αναγκασμένα να κουβαλούν στις δεξαμενές τους τεράστιες ποσότητες νερού. Το "βενζινάδικο" της Σελήνης υπόσχεται να εκτοξεύει με επιτυχία οποιοδήποτε πύραυλο προς τη Γη ή ακόμα και τον Αρη! Ισως εμείς πιστεύουμε ότι η αποστολή ανακάλυψε νερό, οι επιστήμονες όμως πιστεύουν ότι "χτύπησαν φλέβα χρυσού". Υγρού, καθαρού, διάφανου χρυσού, που θα μυήσει τον Γήινο πολιτισμό στα μυστικά του σύμπαντος. Οπως αναφέραμε πιο πάνω, αυτή η ανακάλυψη θα αποτελέσει το τέλος της Επιστημονικής Φαντασίας αλλά θα οριοθετήσει το ξεκίνημα της Επιστημονικής Πραγματικότητας...

Νέες κυκλοφορίες



"Οι Ειδήσειςτων11" Norman Spinrad.

Μία ακόμα συνηθισμένη μέρα ξεκινάει για τον τηλεοπτικό σταθμό KLAX-TV, ή τουλάχιστον αυτό πιστεύουν όλοι... Αυτοί που ξέρουν ότι δεν θα είναι "μία ακόμα συνηθισμένη μέρα" ονομάζονται βίαιοι ΚΟΜΑΝΤΟ του ΠΡΑΣΙΝΟΥ ΣΤΡΑΤΟΥ. Είναι οπλισμένοι μέχρι τα δόντια και δεν έχουν απλά καταλάβει τον σταθμό, αλλά έχουν κάνει πειρατεία και στις ειδήσεις. Τα καλά νέα είναι ότι η Συντακτική Ομάδα Ειδήσεων του σταθμού έχει αποκλειστικό ρεπορτάζ για τη συγκλονιστικότερη υπόθεση της δεκαετίας -την ίδια τους την απαγωγή- και η τηλεθέαση φτάνει στα ύψη. Τα κακά νέα είναι ότι οι Κομάντο έχουν συνδέσει τον σταθμό και τους εαυτούς τους με τόσα εκρηκτικά, που αρκούν να κάνουν μία τεράστια τρύπα στον πλανήτη. Εκτός κι αν ικανοποιηθούν τα εντελώς απίθανα αιτήματά τους... Κυκλοφορεί από τις **ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΠΑΡΑ ΠΕΝΤΕ.**

→Κυκλοφορεί σύντομα το 8ο τεύχος του περιοδικού της Επιστημονικής Φαντασίας, **"ΑΠΑΓΟΡΕΥΜΕΝΟΣ ΠΛΑΝΗΤΗΣ".** Μην το χάσετε!



→Η ελληνική μετάφραση του γνωστού αμερικανικού περιοδικού Ε.Φ. Asimov's κυκλοφόρησε ήδη τα τέσσερα πρώτα τεύχη της.

Κυκλοφορεί από την **PLOTLINE Α.Ε**

PC-GAMES...

Η Red-Orb μετά την επιτυχία του **Riven,** κυκλοφόρησε ένα παιχνίδι που πιστεύουμε ότι θα καταπλήξει τους φανατικούς και μη, της περιπέτειας και της φαντασίας. Πρόκειται για το **Journeyman's Project 3: Legacy Of Time,** του οποίου το review παρουσιάσαμε στο τεύχος 89. Το σενάριο του είναι πολύ πρωτότυπο, το εύρημα της "στολής χαμαιλέοντα" εκπληκτικό και τα γραφικά ανεπανάληπτα. Οποιος το παίξει δεν θα το ξεχάσει ποτέ

Oldies but Goldies






ΓΥΡΙΣΤΕ ΤΟ ΓΑΛΑΞΙΑ ΜΕ ΟΤΟΣΤΟΠ
ΤΟ ΡΕΣΤΟΡΑΝ ΣΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΣΥΜΠΑΝΤΟΣ
Η ΖΩΗ, ΤΟ ΣΥΜΠΑΝ ΚΑΙ ΤΑ ΠΑΝΤΑ
ΑΝΤΙΟ ΚΑΙ ΕΥΧΑΡΙΣΤΩ ΓΙΑ ΤΑ ΨΑΡΙΑ

Τέσσερα από τα πλέον κλασικά μυθιστορήματα της χιουμοριστικής επιστημονικής φαντασίας, που υπογράφει ο **Douglas Adams.** Η σειρά αποτελεί μία πανέξυπνη σάτιρα για το ανθρώπινο είδος και το μέλλον του. Μιλά για την καταστροφή της Γης και και τις ευτυχισμένες μέρες που ακολούθησαν όταν ο απρόθυμος γήινος Αρθουρ Ντεντ, ο Μπετελγεζιανός Φορντ Εσκορτ, ο φυγόδικος Ζάφοντ Μπλήμπλιμπροξ και ο Μάρβιν, το ψυχοπαθές ρομπότ, αναστατώνουν το Σύμπαν για ανεξήγητους λόγους... Ηταν ραδιοφωνική εκπομπή που άφησε εποχή, έγινε τηλεοπτικό σίριαλ και διαβάστηκε από εκατομμύρια ανθρώπους σε όλο τον κόσμο... Κυκλοφορεί από τις **ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΠΑΡΑ ΠΕΝΤΕ.**

Μάθαμε...

→ Οτι τον Φεβρουάριο κυκλοφόρησε στις Η.Π.Α. μία ταινία με την ονομασία "Dark City". Πρόκειται για μία ταινία επιστημονικού μυστηρίου, όπου εμπλέκει έναν ανυποψίαστο άνθρωπο, τον John Murdoch σε μία διπλή περιπέτεια: προκειμένου να ανακαλύψει ποιος ήταν πριν χάσει -μυστηριωδώς- τη μνήμη του μπλέκεται ανάμεσα σε μία περίεργη φυλή του υποκόσμου, που αυτοονομάζεται "Οι Ξένοι". "Οι Ξένοι" έχουν την ικανότητα να σταματούν τον χρόνο και να μεταλλάσσουν την πόλη και τους κατοίκους της. Ο Murdoch πρέπει να τους σταματήσει πριν υποδουλώσουν τον εγκέφαλό του. Προσεχώς και στη δική μας μικρή ή μεγάλη οθόνη...

→Τον Απρίλιο θα κυκλοφορήσει στις Η.Π.Α. ακόμα μία ταινία με το όνομα "Lost in Space". Πρόκειται για την ιστορία μίας οικογένειας που απάγεται στο διάστημα και προσπαθεί απεγνωσμένα να επιστρέψει στη Γη. Μία ταινία, για όλη την οικογένεια...

Κινηματογράφος και Επιστημονική Φαντασία

Ξέρετε ότι πολλά βιβλία Επιστημονικής Φαντασίας έγιναν διάσημες κινηματογραφικές ταινίες; Η λίστα που ακολουθεί παρουσιάζει μερικά από αυτά:

- "Η Οδύσσεια του Διαστήματος", βασισμένο στο μυθιστόρημα του Arthur Clarc "Ο φρουρός της Αιωνιότητας"
- "Το κουρδιστό Πορτοκάλι", βασισμένο στο ομώνυμο μυθιστόρημα του Anthony Burgess.
- "Alien", βασισμένο σε βιβλίο του A.E. van Vogt.
- "Blade Runner", βασισμένο στο βιβλίο του Philip K. Dick "Do Androids Dream of Electric Sheep?"
- "Charly", βασισμένο στο μυθιστόρημα του Daniel Keyes "Λουλούδια για τον Αλγκερνον".
- "Dune", βασισμένο στο ομώνυμο μυθιστόρημα του Frank Herbert.
- "Η μύγα", βασισμένο στο ομώνυμο μυθιστόρημα του George Langelaan.
- "Το νησί του Δρ. Μωρό", βασισμένο στο ομώνυμο μυθιστόρημα του H.G. Wells.
- "Metropolis", βασισμένο στο ομώνυμο βιβλίο της Thea von Harbou.
- "Ο άνθρωπος των έξι εκατομμυρίων δολαρίων", βασισμένο στο "Cyborg" του Martin Caidin.
- "Solaris", βασισμένο στο ομώνυμο βιβλίο του Stanislav Lem.
- "Jurassic Park", βασισμένο στο ομώνυμο βιβλίο του Michael Crichton.
- "Η νύχτα", βασισμένο στο ομώνυμο διήγημα του Isaac Asimov.
- "Ο Αόρατος Ανθρωπος", βασισμένο στο ομώνυμο μυθιστόρημα του H.G. Wells.
- "Fahrenheit 451", βασισμένο στο ομώνυμο βιβλίο του Ray Bradburry.
- "Η Γη που ξεχάστηκε απ' τον χρόνο", βασισμένο στο ομώνυμο μυθιστόρημα του Edgar Rice Burroughs.

The Quest for Tanelorn

Ο Κλίντον, η Μόνικα και η φυσαρμόνικα



-Hi my name is Bill...
-Hi my name is Monica would you like me to play fysarmonika?

Είναι περασμένα μεσάνυχτα. Στο λευκό οίκο επικρατεί ησυχία. Ο πρόεδρος ρίχνει μια τελευταία ματιά στα απόρρητα έγγραφα και τα βάζει πάλι στο ειδικό συρτάρι του γραφείου. Διπλο-τριπλό κλειδώνει και βγάζει από την τσέπη του άλλο ένα μπρελόκ χρώματος τυρκουάζ με κλειδιά σε περίεργα σχήματα. Δυστυχώς η ώρα ήταν αρκετά προχωρημένη και ο προσωπικός μας ρουφ... κατάσκοπος μόλις είχε ξυπνήσει από ένα πρόχειρο υπνάκο και μες τη θολούρα του έβλεπε τιράντες περνώντας τον πρόεδρο για το Κακαουνάκη. Μπορείτε βέβαια να μας κατηγορήσετε για την εγκυρότητα της είδησης λόγω ελλιπών στοιχείων αλλά ας προχωρήσουμε στα γεγονότα που κατέγραψε ο Barth μετά την αφύπνιση του. Ο Πρόεδρος άνοιξε την προεδρική ντουλάπα και έβγαλε το προεδρικό σαξόφωνο από τη θήκη του. Στην απέναντι πλευρά του κτιρίου η γραμματέας μόλις έχει τελειώσει το τελευταίο κεφάλαιο του βίπερ Λόλα "Ερωτας στο Ιράκ" και ετοιμάζεται να σβήσει τα φώτα. Η σιωπή του λευκού οίκου διασπάται από το μακρόσυρτο ταρατατζούμ του σαξόφωνου. Η γραμματέας σαν αυθεντική μουσικόφιλη αντιλαμβάνεται την αγγελική αρμονία και τη μελωδία της ευτυχίας που πηγάζει από την προεδρική τρομπέτα και έχει κάπου καβαντζωμένη μια φυσαρμόνικα και αρχίζει να παίζει τον ίδιο σκοπό με το πρόεδρο. Ετσι αρχίζει μια ρομαντική ιστορία που δε μπορεί να συλλάβει ούτε η καλπάζουσα φαντασία του Σπίλμπεργκ, από το σαξόφωνο του προέδρου στη Μόνικα με τη φυσαρμόνικα. Φυσικά δε πρόκειται για περιγραφή ερωτικής σκηνής με μουσική επένδυση από Λούις Αμστρόνγκ και πλανόδιο τουρίστα αλλά για μουσική συνύπαρξη. Αποδείξεις βέβαια δεν υπάρχουν ακόμα, αλλά αν τελικά αποδειχθεί ότι υπήρξε κάποια σχέση δε πρέπει να πάει στο εκτελεστικό απόσπασμα ο πλανητάρχης. Τι φταίει άλλωστε να υποφέρει ο πλανήτης;

Αλλωστε τι σόι πλανητάρχης θα ήταν αν δε μπορούσε να έχει μια παράνομη σχέση με τη γραμματέα του, με την προϋπόθεση βέβαια ότι το ήθελε και το αποζητούσε ο οργανισμός του, δεν θα ήταν ούτε ο πρώτος ούτε ο τελευταίος. Και σε τελική ανάλυση δε τον βρήκαν αγκαλιά με το Ρονάλντο και το Κλάρενς Ουάδεσπουρν! Αυτός ο συντηρητισμός που επιβάλει στους ανθρώπους της εξουσίας τον αυτοματισμό μηχανικών κατασκευών, καταστρέφει την ανθρώπινη τους πλευρά, την πλευρά που θα μας κάνει να νιώσουμε οικειότητα, την πλευρά που θα αποκαλύψει αδυναμίες, την πλευρά που ίσως μας οδηγήσει σε ορθή αξιολόγηση.

Ο κατά παραγγελιά πρόεδρος πρέπει να φορά κοστούμι και γραβάτα, πρέπει να ντύνεται σεμνότυφα και θα πρέπει να συμπεριφέρεται σύμφωνα με το πρωτόκολλο. Δε θα πρέπει να πιάσει κρέας με το χέρι και να ρουφήξει με θόρυβο τη σούπα του. Φανταστείτε δηλαδή το Μπίλ να λέει:

" Χίλαρι πιάσε σε παρακαλώ μια χαρτοπετσέτα γιατί λέρωσα το πιγούνι μου από τη γλαρόσουπά" ή "Τσέλσι γλυκιά μου(η κόρη του για να μη παρεξηγηθούμε) πιάσε μια σόδα γιατί το Ιρακινό ραγού μου έπεσε λίγο βαρύ". Φτου κακά!, πίτσες μπλε θα σας πώ εγώ.

Αν ένα άτομο δεν έχει τις αδυναμίες των κοινών θνητών, αποπροσανατολίζει την κοινή γνώμη με αυτή την απρόσωπη εικόνα. Οταν δήθεν δεν έχει ψεγάδια και φορά παρωπίδες της σεμνότυφης συμπεριφοράς νομοταγούς πολίτη, κουβαλάει το "αλάθητο του Πάπα", μια σφαγιαστική ασυλία. Δε μπορούμε να τον πλησιάσουμε, δε μπορούμε να τον δούμε ίσια στα μάτια, όχι γιατί θα αλληθωρίσουμε αλλά γιατί εμείς οι ίδιοι ξέρουμε ότι έχουμε αδυναμίες όπως όλοι οι άνθρωποι.

Πώς θα μπορέσουμε να κρίνουμε αν αυτό το άτομο είναι άξιο εξουσίας όταν δεν βλέπουμε το πραγματικό του πρόσωπο αλλά το "δήθεν". Δίνοντας εξουσία στους "δήθεν" έχουμε "δήθεν" ελπίδες και τα όνειρα μας καταντούν "δήθεν" για ένα καλύτερο αύριο, μεθαύριο και πάει λέγοντας. Ας μην είμαστε λοιπόν τόσο υποχόνδριοι με τις αδυναμίες των ανθρώπων. Η υποκρισία είναι ο χειρότερος εχθρός και πρέπει να παταχτεί παρά ταύτα.

Λόγω φόρτου εργασίας (κουβαλήσαμε κάτι κασόνια εδώ απόξω!) δεν μπόρεσα να απαντήσω στην αλληλογραφία μας. Θα επανέλθουμε δριμύτεροι τον επόμενο μήνα. Στείλτε τα γράμματά σας στη διεύθυνση του περιοδικού με την ένδειξη "Για τη στήλη The Quest for Tanelorn". Τα λέμε τον επόμενο μήνα Θεού θέλοντος και Πηνελόπης (DTP) επιτρέποντος.

ΥΓ1: Υποστήριξη ή έντεχνη υπονόμευση;
ΥΓ2: Ηρακλή πρόσεχε μη καούν τα κουλουράκια.
ΥΓ3: Μας φλόμωσε πάλι ο Οφορίκουε.
ΥΓ4: Ρούφι πρόσεχε!

Κωνσταντίνος Μεϊντάνης
Η Τετραλογία των υστερογραφημάτων

Αλληλογραφία

Αγαπητό User,

Σας εύχομαι ευτυχισμένο το νέο έτος με υγεία, χαρά και με πολλά games. Θα ήθελα, λοιπόν να μου αυτή τη μικρή χάρη (χα, χα, χα, χα, χα!!). Να δημοσιεύσετε τις λύσεις των εξής παιχνιδιών:

Dark sun, Dark sun 2, Menzoberranzan, Betrayal in Antara, Final Fantasy VII, Chronicles of the sword, Atlantis, Broken sword, Broken sword 2, Obsidian, Last express, Kyrandia 3, Quest for glory IV, Pools of darkness.

Ξέρω όμως ότι αυτό που ζητάω θέλει πολύ δουλειά από τα παιδιά της σύνταξης. Ελπίζω να υπάρχει ανταπόκριση γιατί είμαι ένας απελπισμένος gamer (RPG-ADV) και ελπίζω σε κανένα ένθετο βιβλιαράκι ή σε κανένα speelbook.

Υ.Γ.1 Συγνώμη που σας έβαλα σε μπελάδες

Υ.Γ.2 Χρόνια πολλά, ο φίλος σας Στέργιος Χρήστος.

Απελπισμένε Χρήστο,

Κατ' αρχήν να σου πούμε πως το γράμμα σου τώρα μπόρεσε να δημοσιευτεί (όπως και πολλών άλλων παιδιών που έστειλαν), λόγω του υπερβολικού αριθμού που έρχονται στα γραφεία μας τον τελευταίο καιρό. Οπως καταλαβαίνεις, τώρα μπορέσαμε να το δημοσιεύσουμε. Οσο για τις λύσεις που ζητάς, μάλλον θα έχουμε πρόβλημα. Κατ' αρχήν να σου πω πως μερικές από τις λύσεις που ζητάς, έχουν ήδη δημοσιευτεί σε παλαιότερα τεύχη, όπως π.χ. το Atlantis (τεύχη 30-31). Επίσης πολλά παιχνίδια που ζητάς, είναι παλιά (π.χ. Menzoberanzan) και δεν είναι δυνατόν εκ των πραγμάτων να δημοσιεύσουμε λύσεις. Πάντως για μερικά από αυτά που ζητάς (π.χ. Final Fantasy VII) θα έχουμε λύσεις στο προσεχές μέλλον. Τέλος όσο για το ένθετο που ελπίζεις, σου λέω μόνο αυτό. Πολλές φορές οι ευχές πραγματοποιούνται!

Αγαπητοί συνεργάτες του User,

ΒΟΗΘΕΙΑ, ΒΟΗΘΕΙΑ, ΒΟΗΘΕΙΑ...

Πρόβλημα νούμερο 1

The Curse of Monkey Island: Η κατάρα του δέρνει τη σκιά μου. Λοιπόν βρήκα το πλήρωμα, βρήκα τον ασπρουλιάρη που έχει τον χάρτη στην πλάτη του και βρήκα και το πλοίο στο Danjer Cave. Ελα όμως που ούτε τον χάρτη μπορώ να πάρω, ούτε στο πλοίο να μπω; Εδώ σε θέλω μάστορα. Και επειδή δεν είμαι μάστορας γράφω και εγώ στους ειδήμονες για βοήθεια.

Πρόβλημα νούμερο 2

Curse of Enchantia: Αλλη κατάρα από εκεί. Το ζητάει ο οργανισμός μου θα μου πείτε. Τέλος πάντων. Αυτό είναι παλιό παιχνίδι και έχω κολλήσει στη μία πίστα πάνω σ' ένα σύννεφο και στην άλλη μπροστά από έναν ηλίθιο πράσινο χοντρό που δεν λέει να κουνηθεί ότι και αν κάνω. Αν σας θυμίζει κάτι και μπορείτε να με βοηθήσετε έχει καλώς. Διαφορετικά μήπως σε κάποιο παλιό σας τεύχος το είχατε λύσει αυτό το παιχνίδι; Αν ναι πως μπορώ να βρώ το τεύχος και ποιο είναι το νούμερό του; Με αντικαταβολή ίσως, σε κάποιο βιβλιοπωλείο; Η μήπως πρέπει να το πετάξω στα σκουπίδια; Ευχαριστώ εκ των προτέρων για τη βοήθεια σας.

Μπέττυ

Υ.Γ.1 Πόσο καιρό κάνετε να λύσετε ένα

τέτοιο παιχνίδι και πόσοι δουλεύετε για αυτό; Ετσι ρωτάω, κουβέντα να γίνεται.

Υ.Γ.2 Αν θέλετε μου απαντάτε στο επόμενο τεύχος σας. Byeeeee...

Αγαπητή Μπέττυ,

Μην αγχώνεσαι με το Curse of Monkey Island. Αν αγόρασες το τεύχος του Φεβρουαρίου, θα διάβασες ήδη τη λύση. Αν όχι, τότε μπορείς να έρθεις από την εταιρεία να το πάρεις. Αν κατοικείς εκτός Αθηνών, τότε τηλεφώνησε μας και θα το παραγγείλεις. Τώρα όσον αφορά το Curse of Enchantia (μανία με τις κατάρες έχεις, έτσι;), τι να σου πώ... Δεν το έχω δει, δεν το ξέρω καν. Δυστυχώς δεν έχει δημοσιευτεί σε κάποιο τεύχος μας λύση για αυτό. Η μόνη λύση που μπορώ να σου πώ είναι να μπεις στο Internet (αν έχεις ή μέσω κάποιου φίλου σου που να έχει) και να ψάξεις εκεί, και σίγουρα κάτι θα βρεις. Οσο για το πόσο καιρό κάνουμε να λύσουμε ένα adventure, μας παίρνει περίπου 3-4 μέρες το πολύ, και ασχολείται μόνο ένας συντάκτης. Ναι είμαστε τόσο καλοί που δεν χρειαζόμαστε παραπάνω! Bye.

Φίλτατο User,

είμαι ένας παλιός αναγνώστης σου (τεύχος 58) αλλά ποτέ στο παρελθόν δεν σου έγραψα ένα γράμμα. Σου γράφω για να μου απαντήσεις σε μερικές ερωτήσεις. Τι είναι τα Pentium MMX; (Δηλαδή το MMX τι δηλώνει;). Κάποιος μου είπε ότι είναι ανάλογο με τα DX2 & DX4 των 486 επεξεργαστών. Εχω έναν Pentium 166 ο οποίος μου είπαν ότι είναι αναβαθμίσιμος. Αυτό σημαίνει ότι χρειάζομαι μόνο ένα chip για να τον κάνω 200άρη η παραπάνω; Και αν ναι, θα είναι αλήθεια το ίδιο καλός με έναν "γνήσιο" Pentium 200άρη μετά την αναβάθμιση; Μου έχουν πει ότι το παιχνίδι Age Of Empires είναι πολύ δύσκολο και το ίδιο έχω διαπιστώσει παίζοντας το σε υπολογιστές φίλων μου. Ισχύει αυτό ή δεν κάνω κάτι σωστά; Θα δημοσιευτούν μερικά tips για το παιχνίδι; Στο demo (rolling demo) του Atlantis που δίνατε μέσα στο cd σε ένα παλαιότερο τεύχος ο ήχος δεν παίζει. Εχω κάρτα Sound galaxy 16bit. Τι φταίει; Τελειώνοντας θα ήθελα να δώσω τα συγχαρητήρια μου στο περιοδικό και να εκφράσω την προτίμησή μου για τις στήλες "διήγημα του μήνα" αλλά και για τα reviews των παιχνιδιών. Φιλικότατα, Στάθης "Vadder" Σταμούλης

Υ.Γ.1 Θα βγει review για το XCOM 3;

Υ.Γ.2 Μπορούμε να στείλουμε και εμείς διήγημα για το "διήγημα του μήνα";

Υ.Γ.3 Στη στήλη "προγραμματισμός" καλό θα ήταν να γράφονται θέματα και για αυτούς που δεν ξέρουν καθόλου από γλώσσες, προγράμματα, αλλά θα ήθελαν να αρχίσουν να μαθαίνουν.

Υ.Γ.4 Ολοι οι συντάκτες είναι πολύ καλοί αλλά θέλουμε τον Shadowcaster.

Υ.Γ.5 Συγχαρητήρια. ΘΡΥΛΟΣ ΟΛΕ!

Αγαπητέ Στάθη

Εχουμε και λέμε. Το MMX των Pentium επεξεργαστών δεν έχει καμία σχέση με το DX2 & DX4 των 486. Το DX2 και DX4 σήμαινε πως ο συγκεκριμένος επεξεργαστής, π.χ. ο 486DX2 66 έτρεχε στα 66Mhz αλλά η επικοινωνία με το data-bus γινότανε στα 33Mhz, κ.λ.π. Το MMX σημαίνει MultiMedia Extension και υποδηλώνει πως ο επεξεργαστής διαθέτει το on-chip υποσύστημα για επιτάχυνση multimedia εφαρμογών. Οσον αφορά την αναβάθμιση που θες να κάνεις, κατ' αρχήν να σου πω πως δεν είναι οι επεξεργαστές αναβαθμίσιμοι αλλά τα motherboards. Αν το motherboard σου μπορεί να δεχτεί επεξεργαστή 200άρη, τότε μπορείς να κάνεις την αναβάθμισή σου αλλάζοντας μόνο το chip. Πρόσεξε μόνο γιατί το motherboard μπορεί να σηκώνει 200άρη αλλά μπορεί να μην δέχεται τον Pentium 200MMX, και αυτό γιατί οι MMX χρειάζονται dual voltage για να δουλέψουν και μπορεί το motherboard σου να μην διαθέτει. Μια ματιά στο manual σου, θα σε διαφωτίσει. Οπως θα κατάλαβες, δεν υπάρχει περίπτωση να μην είναι το ίδιο καλός με έναν "γνήσιο", αφού μόνο " γνήσιοι" επεξεργαστές κυκλοφορούν. Επίσης υπάρχει και η λύση του overdrive (αν το motherboard σου δεν δέχεται μεγαλύτερο επεξεργαστή από αυτόν που έχεις), αλλά δεν στην προτείνω. Αντιθέτως σε παροτρύνω να αγοράσεις νέο motherboard αν αυτό που έχεις δεν δέχεται 200άρη MMX. Πάμε παρακάτω. Το Age of Empires είναι λίγο δύσκολο, αλλά αυτό δεν είναι μειονέκτημα. Φαντάζεσαι να το τελείωνες σε 2 μέρες; Δεν θα έκλαιγες τα λεφτά σου μετά; Για το Atlantis, κοίτα μήπως οι drivers της κάρτας στο δεν έχουν εγκατασταθεί σωστά. Αν συμβαίνει αυτό (και μάλλον κάτι με τους drivers τρέχει), τότε εγκατέστησέ τους ξανά.

Υ.Γ.1 Πιθανώς ναι, πιθανώς όχι. Δεν γνωρίζω εγώ, μόνο ο Θεός (ο αρχισυντάκτης) ξέρει.

Υ. Γ.2 Δυστυχώς όχι.

Υ.Γ.3 Οπως είδες η στήλη καταργήθηκε γιατί ο συντάκτης υπηρετεί τη μαμά πατρίδα. Υπομονή περίπου 15 μήνες ακόμα (σύν 200 χρόνια φυλακή που θα φάει εξαιτίας... γκουχ, γκουχ!).

Υ.Γ.4 Δύσκολο αυτό που ζητάς!

Υ.Γ.5 Ευχαριστούμε. ΠΑΝΑΘΗΝΑΙΚΑΡΑ ΡΕΕΕΕ!

Χιλιοαγαπητό User!!!

με λένε Γιάννη, είμαι 16 χρονών και σε διαβάζω συνεχώς εδώ και περίπου 3 χρόνια. Περιττό να σου πώ ότι είσαι το "the best" περιοδικό για τους gamers κι όχι μόνο. Δεν θα πω περισσότερα. Περνάω στο θέμα. Είμαι κάτοχος ενός Pentium 166, cd-rom 12x, Win9 5, 16MB ram, κ.λ.π. Οι ερωτήσεις μου είναι οι εξής:

1) Στο cd-rom του τεύχους 82 (Ιούλιος-Αύγουστος 1997), υπάρχει το demo του Blood. Με το που άρχισα το παιχνίδι, μπορούσα να κινηθώ μόνο μπροστά-πίσω. Τίποτε άλλο. Γιατί; Τι πρέπει να κάνω; 2) Επειδή είμαι λάτρης των Strategy και συγκεκριμένα του Warcraft 2, πρότεινέ μου σε παρακαλώ άλλο ένα πολύ καλό strategy γιατί δεν ξέρω τι να αγοράσω. Πιστεύω να μην σε κούρασα. Λοιπόν see you soon.

Υ.Γ.1 Θρυλάρα for ever.

Αλληλογραφία

Υ.Γ.2 Please δημοσίευσε το γιατί είναι η πρώτη φορά που σου γράφω. (Pleaseee).
Με εκτίμηση, Γιάννης Τριανταφύλλου.

Φίλε Γιάννη,
Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια, και περνάμε στις ερωτήσεις σου.
1) Το συγκεκριμένο παιχνίδι έπαιζε κανονικά σε εμάς. Δυστυχώς δεν μπορώ να ξέρω τον λόγο που δεν τρέχει σωστά σε εσένα. Δοκίμασε να κάνεις define δικά σου πλήκτρα κίνησης μπας και δουλέψει έτσι. Πάντως αυτό που λες το ακούω πρώτη φορά.
2) Πολύ καλό ήταν το Dungeon Keeper, το οποίο έχει βραβευτεί κιόλας. Νομίζω πως θα σε ικανοποιήσει πλήρως. Επίσης ωραίο είναι το 7 Kingdoms, το οποίο διαθέτει και την Ελληνική φυλή για να επιλέξεις. Και τα δύο τα θεωρώ από τα κορυφαία strategy σε pc.
Υ.Γ.1 Τι θα γίνει με εσάς ρε παιδιά. Κανένας Παναθηναϊκός δεν θα στείλει γράμμα;

Αγαπητό User,

Είμαι και εγώ ένας από τους εκατομμύρια φανατικούς αναγνώστες σου και είναι δεύτερη φορά που σου γράφω. Είμαι 17 χρονών και έχω έναν Pentium 133Mhz, 16MB Ram, cd-rom 12x, Sounblaster, Win95.
1) Κάρτα 3D ή παιχνίδια; Η Matrox M3D είναι καλή;
2) Μπορείς να μου πεις τιμές για κάρτες γραφικών 4MB;
3) Αν εγκαταστήσω το Plus, το μηχάνημά μου θα σέρνεται;
4) Πρότεινέ μου κανένα ποδοσφαιράκι με ελληνικές ομάδες για το 1998 (να παίζεται), π.χ. World Football 98.
5) Μία καλή κάρτα ήχου πόσο κοστίζει;
6) Περισσότερα συγκριτικά review
7) Ηρθε καιρός να αλλάξετε interface
8) Εχεις διεύθυνση στο Internet;
9) Εχεις δημοσιεύσει τη λύση του Space Quest 6; Αν ναι, σε ποιο τεύχος;
10) Τα πειρατικά cd χάνουν σε ποιότητα από τα original;
11) Τα Mortal Kombat Trilogy & Mortal Kombat Mythologies θα βγουν σε pc;
12) Πως μπορώ να εισάγω σε ένα κείμενο εικόνες.bmp;
13) Γιατί δεν κάνεις μια στήλη για τα παιχνίδια που πρόκειται να βγουν από κονσόλες σε pc
14) Βάλτε και μια θήκη της προκοπής στο cd-rom
15) Καλά τα demos αλλά βάλτε και κανένα soundtrack ή video clip
16) Πως κάνω exe ένα πρόγραμμα της Qbasic;
17) Περισσότερους διαγωνισμούς Συγνώμη για το μήκος του γράμματος Με εκτίμηση, Κοσούτζης VALOR Σταύρος ΠΑΟΚΑΡΑ!

Αγαπητέ Σταύρο,
Thanks για τα καλά σου λόγια,
1) Κάρτα 3D οπωσδήποτε γιατί χωρίς μια τέτοια κάρτα, τα παιχνίδια απλά θα σέρνονται. Η M3D είναι καλή, αλλά διαθέτει το PowerVR chip του οποίου οι επιδόσεις εξαρτώνται από τον επεξεργαστή σου. Σου προτείνω μια με 3Dfx chipset, π.χ. Diamond Monster 3D, Canopus Pure 3D, κ.λ.π.
2) Χμμμ, δύσκολο αυτό γιατί οι τιμές διαφέρουν από κάρτα σε κάρτα. Υπολόγισε για μια καλή κάρτα με 3D acceleration (π.χ. Matrox Milenium II, Diamond Viper V330, κ.λ.π.) περίπου 50.000-60.000 δρχ.
3) Οχι, το σύστημα σου θα πηγαίνει μια χαρά. Εδώ θα μου επιτρέψεις να σου δώσω μια φιλική συμβουλή: Πάρε οπωσδήποτε ακόμα 16MB ram, θα δεις τεράστιες διαφορές και στα Win95 αλλά και στα παιχνίδια που τρέχουν μέσω αυτών. Ειδικά αν αγοράσεις κάρτα 3D add-on (3Dfx, κ.λ.π) τα 32MB είναι μονόδρομος.
4) Δυστυχώς το μόνο που έχει ελληνικές ομάδες είναι το Puma World Football, το οποίο δεν είναι και φοβερό ποδοσφαιράκι. Το πιο καλό σε pc είναι το Fifa98, αλλά διαθέτει μόνο την εθνική μας ομάδα. Διαλέγεις και παίρνεις.
5) Η πολύ καλή Sounblaster AWE32 έχει φτάσει μόλις 25.000-30.000 δρχ. Στην προτείνω ανεπιφύλακτα.
6) Χμμμ.... Θα το σκεφτούμε!
7) Υπομονή. Πάντως δεν νομίζω πως θα ήθελαν όλοι οι αναγνώστες νέο interface με video και λοιπά μνημοβόρα και δισκοβόρα (άκου λέξη που βρήκα ε;) πραγματάκια. Αλλωστε εμείς θέλουμε να δίνουμε στους αναγνώστες μας λειτουργικό και ελαφρύ inetrface, (ειδικά για αυτούς που δεν έχουν μηχανήματα σαν αυτό που μας περιγράφει ο αγαπητός μας αναγνώστης στο επόμενο γράμμα), και που φυσικά ένα "βαρύ" interface θα έκανε τα μηχανήματά τους να σέρνονται.
8) Οχι (ακόμα).
9) Από όσο ξέρω, όχι.
10) Μην αγοράζεις πειρατικά. Αυτό έχω να σου πώ μόνο. Δυστυχώς δεν μπορώ να μπω σε λεπτομέρειες, γιατί όπως ξέρεις, η πειρατεία απαγορεύεται δια νόμου.
11) Το Trilogy έχει βγει για pc. Το

Mythologies δεν έχει βγει ακόμα, και μάλλον δεν πρόκειται.

12) Αν εννοείς στο Word, μέσω των menu από την επιλογή insert object (για παλαιές εκδόσεις) ή insert picture για τις νεότερες.

13) Μα γιατί δεν συμβαίνει αυτό. Στην πραγματικότητα στις κονσόλες βγαίνουν τα παιχνίδια για pc, και σχεδόν ποτέ το αντίθετο (και τα conversions είναι και απαράδεκτα, π.χ. Quake, Duke Nukem 3d, κ.λ.π.).

14) Δεν γίνεται αυτό προς το παρόν.

15) Αυτό θα γίνει μάλλον, αλλά να ξέρεις πως τα music tracks δεν μπορεί να τα βάζει όποιος θέλει σε cd, γιατί πρόκειται για πνευματική ιδιοκτησία. Αν τα βάζεις σε cd που απλά διανέμεις δωρεάν, ουσιαστικά κάνεις πειρατεία. Οσο για video, πές μου πραγματικά προτιμάς να "παραφουσκώνουμε" το cd, με clips, μόνο και μόνο για να γεμίσει, αντί να βάζουμε games; Εμείς δεν το θεωρούμε σωστό, αφού ουσιαστικά πρόκειται για κοροϊδία προς τον αναγνώστη. Πάντως στο πρόσφατο cd μας, βάλαμε δύο rolling demos σε avi μορφή.

16) Με πρόγραμμα που να κάνει μετατροπή. Κυκλοφορούν μπόλικα τέτοια προγραμματάκια freeware, κυρίως στο Internet.

17) Ολο και κάτι θα γίνει. Υπομονή, είναι η μεγαλύτερη αρετή του ανθρώπου!

Αγαπητό περιοδικό,

Είμαι αναγνώστης σου εδώ και περίπου 3 χρόνια και ομολογώ ότι είσαι το αγαπημένο μου περιοδικό για δύο κυρίως λόγους (ανεξάρτητα από την πληρότητα και εγκυρότητα της ύλης σου). Πρώτον: Μου απάντησες στο μοναδικό γράμμα που έστειλα, (πέρυσι) και δεύτερον: Δημοσίευσες αμέσως τις δύο αγγελίες που έστειλα.

Αυτό το γράμμα είναι ευχαριστήριο κυρίως, αλλά επί την ευκαιρία θα ήθελα να κάνω και δύο τρεις ερωτήσεις. Εχω έναν Pentium II (ω ναι!), στα 266Mhz, 64MB Ram, Sounblaster 64AWE, Viper V330, Monster 3D, 1HD Quantum 2.1 ST, 1HD 420 Western Digital, Sony 15SF II, SCSI Plextor 20x cd-rom, Yamaha 4x6 cd-recordable, HP Deskjet 690C, Scanner HP 5P, Modem Supra 33.6 Ext, Yamaha ηχεία 3D surround, joystick, pedals, κ.λ.π.

1) Πως μπορώ να σβήσω ένα εικονίδιο από τον πίνακα ελέγχου που αναφέρεται στην προηγούμενη κάρτα γραφικών που είχα και τώρα είναι ανενεργό;

2) Πως μπορώ να καθαρίσω το registry από παλιές και άχρηστες τώρα πια καταχωρήσεις;

3) Ποια η διαφορά της κοινής Soundblaster από την AWE;

4) Πότε θα κυκλοφορήσει στην Ελλάδα η Monster 3D II;

Υ.Γ. Η περιγραφή του PC μου μάλλον δεν χρειαζόταν αλλά δεν κρατήθηκα. Στάθης

Αγαπητέ Στάθη (άγνωστων λοιπών στοιχείων),

Πριν απαντήσω στις ερωτήσεις σου, θα ήθελα να σε ρωτήσω κάτι. ΠΛΑΚΑ ΜΑΣ ΚΑΝΕΙΣ;;;;;; Το σύστημα αυτό που έχεις πόσο το πλήρωσες; Οχι τίποτε άλλο δηλαδή, αλλά θα ήθελα να ήξερα. Ασχετο, DVD έχεις; Αν όχι, πως σου ξέφυγε; Πάντως καλά έκανες και δεν έγραψες τη διεύθυνσή σου στο γράμμα, γιατί ένας από τους συντάκτες μας ήταν έτοιμος να κάνει κάτι πολύ τρελό. Τέλος πάντων. Λοιπόν, έχουμε κ αι λέμε.

1) Επειδή δεν μου λες τι κάρτα είχες, θα σου απαντήσω στο περίπου. Αν εννοείς ότι έχει μείνει ο driver της παλιάς κάρτας στο menu επιλογής driver< δεν μπορείς να κάνεις τίποτα. Αν έχει μείνει στο control panel, δεν ξέρω. Δεν μας έχει τύχει να υπάρχει εικονίδιο της κάρτας στο control panel απευθείας. Πάρε τηλέφωνο αν θες, για να διευκρινίσεις τις λεπτομέρειες.

2) Λίγο δύσκολο να σου το αναλύσω μέσα από τη στήλη. Βασικά, τρέχεις το αρχείο regedit και μετά από το local machine (συνήθως) ψάξε να βρεις καταχωρήσεις που να ανταποκρίνονται στα προγράμματα που είχες και άφησαν κατάλοιπα. Σβήστα (αφού πάρεις ένα backup του αρχείου πριν) και μετά θα είσαι εντάξει. Αυτά που σου είπα είναι τα πολύ βασικά πάντως.

3) Η απλή Sounblaster δεν διαφέρει παρά μόνο στην ποιότητα των αρχείων midi. Συγκεκριμένα, η απλή Soundblaster κάνει αναπαραγωγή των αρχείων midi μέσω fm synthesis (fm=frequency modulation ή ελληνιστί "διαμόρφωση συχνότητας") που σημαίνει πως οι ήχοι δεν είναι πραγματικοί αλλά αναπαράγονται μέσω μίας συγκεκριμένης διαμόρφωσης του τόνου, της χροιάς, και της νότας μέσω συναρτήσεων, με αποτέλεσμα ο ήχος των περισσότερων οργάνων να ακούγεται... computerized. Η AWE διαθέτει ηχογραφημένα δείγματα πραγματικών ήχων ΟΛΩΝ των οργάνων και απλά παίζει τις αντίστοιχες ηχογραφημένες νότες. Αυτό το σύστημα ονομάζεται wavetable synthesis, δηλαδή βασίζεται σε ήχους wav ενσωματωμένους στη μνήμη της κάρτας. Για αυτό άλλωστε οι κάρτες με wavetable synthesis διαθέτουν αρκετή μνήμη (512k στη χειρότερη περίπτωση). Οπως καταλαβαίνεις, οι κάρτες wavetable (όπως π.χ. η δική σου), έχουν σαφώς ανώτερη ποιότητα ήχου, αλλά μόνο σε αρχεία midi.

4) Στην Αμερική ήδη πωλείται κανονικά. Στην Ελλάδα το πότε θα έρθει εξαρτάται από την αντιπροσωπεία.

Υ.Γ. Δεν ήταν καθόλου, μα καθόλου απαραίτητη (πλάκα κάνω έτσι;). Thanks για τα θετικά σου σχόλια.

Παλιά Τεύχη

Μετά από επιθυμία πολλών αναγνωστών μας, συγκεντρώσαμε όλα τα τεύχη του USER και σας τα παραθέτουμε. Άλλωστε μην ξεχνάμε... ο παλιός είναι αλλιώς.

* Τα τεύχη που λείπουν έχουν εξαντληθεί

ΠΑΛΑΙΑ ΤΕΥΧΗ ΤΟΥ USER ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΒΡΕΙΤΕ ΣΤΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ:

DATAPOINT: ΣΟΛΩΜΟΥ & ΜΠΟΤΑΣΗ 9, ΤΗΛ.: 3303039 - 3302694

A4: ΜΠΟΤΑΣΗ 5, ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 3302220



Τεύχος 1
Συγκριτικό Combat Pilot και Falcon.

Τεύχος 2
TEST Digi View, Mega Drive

Τεύχος 3
HARDWARE TEST Sam Coupe

Τεύχος 4
TEST ΕΚΤΥΠΩΤΩΝ. ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕ MODEM

Τεύχος 5
Computers και Sex

Τεύχος 6
Computers & Τρόμος, Spell Shop Hero's Quest

Τεύχος 7
CD-ROM Παιχνίδια, Spell Shop Larry III, Larry II, Kings Quest IV, Space Quest III



Τεύχος 8
TEST Amstrad Plus, Spell Shop Larry III Μέρος Α'

Τεύχος 9
Εγχειρίδιο: Red Storm Rising, It came from the desert Μέρος Α', Spell Shop Larry III Μέρος Β'

Τεύχος 10
Εγχειρίδιο: Xenomorph, It came from the desert Μέρος Β', Spell Shop Police Quest I

Τεύχος 11
Εγχειρίδιο: The Kristal, TV Sports Football, Spell Shop Larry I, Uninvited

Τεύχος 12
Εγχειρίδιο: Kult, Falcon, Spell Shop Mean Streets. ΘΕΜΑ Disney Aimation Studio

Τεύχος 13
Εγχειρίδιο: Space Ace, Bomber, Spell Shop Larry II Μέρος Α'

Τεύχος 14
Εγχειρίδιο: Batman, Infestation Spell Shop: Larry II Μέρος Β', The Secret of the Monkey Island Μέρος Α' Colonel's Bequest Μέρος Α'



Τεύχος 15
Εγχειρίδιο: Kick Off Player Manager, Kalahaan, Spell Shop Colonel's Bequest Μέρος Β'

Τεύχος 17
Εγχειρίδιο: Battle Command, Speedball II, Spell Shop Loom

Τεύχος 19
Εγχειρίδιο: Their Finest Hour, Simearth, Spell Shop The Secret Of The Monkey Island

Τεύχος 20
Εγχειρίδιο: Bat, Wing Commander, Spell Shop Space Quest I

Τεύχος 21
Εγχειρίδιο: Shadow Of The Beast II, Spell Shop Quest For Glory II Μέρος Α'

Τεύχος 22
Εγχειρίδιο: Powermonger, Spell Shop Quest For Glory II Μέρος Β'

Τεύχος 23
Spell Shop Indiana Jones and the Last Crusade Μέρος Α'

Τεύχος 24
Εγχειρίδιο: Utopia, Gods, Rick Dangerous 2, Spell Shop Indiana Jones and the Last Crusade Μέρος Β', Larry 5 Μέρος Α'

Τεύχος 25
Εγχειρίδιο: Vendetta Μέρος Α', Colorado, Leander, Spell Shop Willy Beamish

Τεύχος 26
Εγχειρίδιο: Kick Off 2, Ghouls'N' Ghosts, Vendetta Μέρος Β', Spell Shop Larry 5 Μέρος Β'

Τεύχος 27
Εγχειρίδιο: Battlehawks 1942, ELF, Spell Shop Conquest of the Long Bow



Τεύχος 28
Εγχειρίδιο: Flames OfFreedom, Drakkhen, Might and Magic 3

Τεύχος 29
Εγχειρίδιο: Another World, Spell Shop Eco Quest 1

Τεύχος 30
Εγχειρίδιο: Formula One Grand Prix, Spell Shop Indiana Jones and the Fate Of Atlantis Μέρος Α'

Τεύχος 31
Εγχειρίδιο: Street Fighter II, Spell Shop Indiana Jones and the Fate Of Atlantis Μέρος Β'

Τεύχος 32
Εγχειρίδιο: Super Mario World, SimAnt, Flames of Freedom, Last Ninja 3, Spell Shop Space Quest I, Space Quest IV

Τεύχος 33
Εγχειρίδιο: Shadow Of The Beast 3 Μέρος Α', Xenophobe, Civilization, Spell Shop King's Quest 6 Μέρος Α'

Τεύχος 34
Εγχειρίδιο: Roger Rabbit's Hare Raising Havoc, Shadow of the Beast 3 Μέρος Β', Spell Shop King's Quest 6 Μέρος Β'

Τεύχος 35
Εγχειρίδιο: Bart Simpson vs Space Mutants Μέρος Α', Navy Seals, Spell Shop Sherlock Holmes Μέρος Α'

Τεύχος 36
Εγχειρίδιο: Life and Death Μέρος Α' Spell Shop Sherlock Holmes Μέρος Β', Darkseed

Τεύχος 37
Εγχειρίδιο: Life and Death Μέρος Β' Spell Shop Gateway

Τεύχος 38
Εγχειρίδιο: Goblins 2 Μέρος Α' Spell Shop Legend of Kyrandia



Τεύχος 39
Εγχειρίδιο: Goblins Μέρος Β' , Spell Shop Shadow of the Comet

Τεύχος 40
Εγχειρίδιο: Goblins 2 Μέρος Γ', Spell Shop Ultima Underworld II

Τεύχος 41
Εγχειρίδιο: Chuck Rock Μέρος Α', Spell Shop Laura Bow 2: The Dagger of Amon Ra

Τεύχος 42
Εγχειρίδιο: Chuck Rock Μέρος Β', Spell Shop Day of the Tentacle

Τεύχος 43
Εγχειρίδιο: Megalomania Μέρος Α', Spell Shop Alone in the dark Μέρος Α'

Τεύχος 44
Εγχειρίδιο: Seal Team Μέρος Α' , Spell Shop Alone in the dark Μέρος Β', Sam N' Max, Goblins 3

Τεύχος 45
Εγχειρίδιο: Seal Team Μέρος Β', Megalomania Μέρος Β' Spell Shop Ringworld, Simon the Sorcerer

Τεύχος 46
Εγχειρίδιο: Dizzy Prince of the Yolk Folk, Spell Shop Space Quest 5: The Next Mutation, Black Cauldron, Companions of Xanth Μέρος Α'

Τεύχος 47
Εγχειρίδιο: Nippon Safes inc, Spell Shop Gabriel Knight

Τεύχος 48
Spell Shop Rex Nebular and the Cosmic Gender-Bender, Personal Nightmare

Τεύχος 49
Spell Shop Dracula Unleashed, Veil of Darkness, Innocent Until Caught Μέρος Α'



Τεύχος 50
Spell Shop Kyrandia II, Innocent Until Caught Μέρος Β'

Τεύχος 52
Spell Shop Shadow of the Comet, Dragonsphere

Τεύχος 54
Spell Shop Day of the Tentacle, Lost in Time Μέρος Β'

Τεύχος 61
Αφιέρωμα στις σχολές πληροφορικής

Τεύχος 62
Hi Octaine, Simon The Sorcerer 2, Ex-Fighter, Pl. Manager 2, Gazzilionaire

Τεύχος 63
Phantasmagoria, Fade to Black, Magic Carpet 2, Primal Rage, Apache Longbow

Τεύχος 64
Spellshop: Larry 6, Phantasmageria, Prisoner of Ice

Τεύχος 65
Spellshop: Hell, Simon the Sorcerer II

Τεύχος 66
Spellshop: Universe, Noctropolis

Τεύχος 67
Spell Shop: Flight of the Amazon Queen

Τεύχος 68
Spell Shop: The Dig



Τεύχος 69
Spell Shop: The Beast Within

Τεύχος 70
Spell Shop: King's Quest 7, Time Gate

Τεύχος 71
Spell Shop: Shivers

Τεύχος 72
Spell Shop: Terra Nova

Τεύχος 73
Spell Shop: Warcraft 2, Ceasar 2

Τεύχος 74
Spell Shop: Ripper

Τεύχος 75
Spell Shop: Pandora's derective α' μέρος

Τεύχος 76
Spell Shop: Pandora's derective β' μέρος

Τεύχος 77
Spell Shop: Normality, Chronicles of the sword

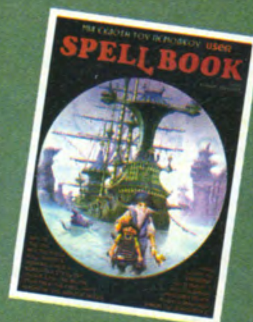
Τεύχος 78
Spell Shop: Tomb raider α' μέρος. Οδηγός στρατηγικής: Syndicate wars α' μέρος

Τεύχος 79
Spell Shop: Tomb raider β' μέρος. Οδηγός στρατηγικής: Syndicate wars β' μέρος

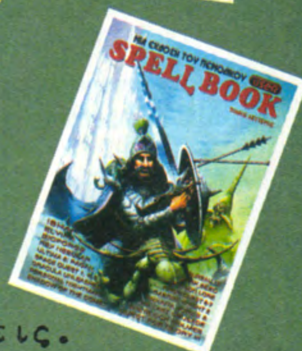
ΤΩΡΑ ΤΟ USER ΦΟΡΙΕΤΑΙ!!



JOIN THE CLUB!



Στείλε μας το παρακάτω κουπόνι και γίνε μέλος στο πιο in club...
Το club του USER!!
Σε περιμένουν πολλές, μα πάρα πολλές εκπλήξεις.
Σε πρώτη φάση, μπλουζάκια, τζόκεϊ και τα φοβερά SPELLBOOK I ΚΑΙ 2



Εντάξει... Με πείσατε!! Στείλτε μου γρήγορα τα είδη που έχω τσεκάρει... Θα πληρώσω με αντικαταβολή στο ταχυδρομείο της περιοχής μου μαζί με 1.000 δρχ, που είναι τα έξοδα αποστολής.

- ❒ Μπλουζάκι USER .... 2.900 δρχ.
  Μέγεθος: Medium ❒ Large ❒ X-tra Large ❒
- ❒ Τζόκεϊ USER .... 2.500 δρχ.
  Χρώμα: Άσπρο ❒ Μαύρο ❒ Μπλε-Γκρι ❒
- ❒ SPELLBOOK 1 .... από 1800 μόνο 1500 δρχ.
- ❒ SPELLBOOK 2 .... από 1800 μόνο 1500 δρχ.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ....
ΤΚ .... ΠΟΛΗ .... ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....
ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ .... ΥΠΟΓΡΑΦΗ ....

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

ΔΩΡΕΑΝ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ 6 παιχνίδια του GAMEBOY: TURTLER, PROBOTECTOR, DOUBLE DRAGON 3, GOAL, SUPER MARIO LAND, AMAZING SPIDERMA μόνο 20.000 δρχ. Τηλ.: 4932296 Ηλίας.

ΑΝΤΑΛΛΑΣΕΤΑΙ το ολοκαίνουριο και σε άριστη κατάσταση "RIVEN, THE SEQUEL TO MYST", κατά προτίμηση με το "PHANTASMAGORIA II", μόνο αν βρίσκεται σε καλή κατάσταση. Ζητήστε τον Πάρη. Τηλ.: 7703812

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα εξής games για PC: ECSTATICA 2, BROKEN SWORD II, TEST DRIVE 4, FIFA 98, NBA LIVE 98, VIRTUAL FIGHTER II. 4.000 έκαστο. Τηλ.: 4524779

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ ή ανταλλάσονται τα παιχνίδια μαζί με τα manual: BROKEN SWORD I, II, PHANTASMAGORIA II, DRAGON LORE, LIGHTHOUSE, SHANNARA, THE BEAST WITHIN. 5.000 έκαστο. Βαλάντης. Τηλ.: (0231)29392

ΠΩΛΕΙΤΑΙ το αυθεντικό παιχνίδι QUAKE για PC στην original συσκευασία του με manual στην τιμή των 8.000 δρχ. Ζητήστε τον Κώστα. Τηλ.: 2633122

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ ή Ανταλλάσονται τα εξής παιχνίδια: NBA LIVE 98, FIFA 98, GRAND PRIX 2, WARCRAFT 2, MYST, SILENT HUNTER. Τηλ.: 46481 (Κέρκυρα)

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ ή Ανταλλάσονται τα εξής παιχνίδια για PC: KICK OFF 98, NBA LIVE 98, WARCRAFT 2, DIABLO, PHANTASMAGORIA 2, WING COMMANDER 4, FIFA 96, FIFA 97, LARRY 7. Ζητώ το WING COMMANDER 3 για ανταλλαγή με τα παραπάνω παιχνίδια. Τηλ.: (0531)29319

ΠΩΛΕΙΤΑΙ το παιχνίδι CYBERIA 2 με το κουτί και τις οδηγίες του, σε τέλεια κατάσταση 7.000 δρχ. Πωλείται επίσης το CD 3D ATLAS με το κουτί και τις οδηγίες του. Τηλ.: 6850059

ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ οι παρακάτω τίτλοι: 1) ALONG IN THE DARK, 2) PRISONER OF ICE, 3) PANDORA DIRECTIVE, 4)PHANTASMAGORIA 2, 5) HARVESTER, 6) LANDS OF LORE 2, 7) ATLANTIS. Τηλ.: 9950301

ΖΗΤΗΤΑΙ οποιοδήποτε Final Fantasy για οποιαδήποτε κονσόλα (ας είναι και Ιαπωνικές και Αμερικάνικες εκδόσεις) για ανταλλαγή με παιχνίδια για NINTENDO 64, SUPER NES και PC. Διαθέτω πολλούς τίτλους ιδιαίτερα για PC (πάνω από 30). Δίνω πάνω από 2 παιχνίδια για κάθε Final Fantasy.Τηλ. 031- 857980

ΑΝΤΑΛΛΑΣΕΤΑΙ SEGA MASTER SYSTEM με τα παιχνίδια: JURASIC PARK - LION KING - SHADOW OF THE BEAST - DONALD DUCK - DYNAMITE DUXE - SCRABLE SPIRITS σε πολύ χαμηλή τιμή. Πωλείται και ξεχωριστά το κάθε παιχνίδι. Τηλ. 081-234932

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ολοκαίνουργιο παιχνίδι adventure "RIVEN" με όλες τις οδηγίες χρήσεως και το κουτί του στην καταπληκτική τιμή των 5.500 δρχ. + έξοδα μεταφοράς.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ το original CD FIFA '97 για PC μαζί με το κουτί και τα ελληνικά βιβλιαράκια του στην τιμή των 4.000 δρχ. Επίσης catridge για κονσόλα 8 bit με 6.000 παιχνίδια όπως: χελωνονιτζάκια, formula 1, μπιλιάρδο, τανκς και πολλά άλλα στην τιμή των 5.000 δρχ. Με κάθε αγορά δώρο ένα CD για PC με πολλά demo παιχνίδια. τηλ. 0324-23139

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα παιχνίδια NEED FOR SPEED II, VIRTUA FIGHTER II, MORTAL KOMBAT TRILOGY 6.500 δρχ. το ένα ή 18.000 δρχ. όλα λόγω ανάγκης. Για πληροφορίες ζητήστε τον Ηλία στο 9960591 ή αφήστε τα στοιχεία στον τηλεφωνητή απογευματινές ώρες.

ΖΗΤΗΤΑΙ Καθηγητής 3D Animation (3D Studio Max ή Soft Image) πεπειραμένος από εκπαιδευτικό οργανισμό. Τηλ. 3838808

ΖΗΤΗΤΑΙ Καθηγητής Multimedia (Director ή Tool book) πεπειραμένος από εκπαιδευτικό οργανισμό. Τηλ.3838808

ΖΗΤΗΤΑΙ Καθηγητής Autocad πεπειραμένος από εκπαιδευτικό οργανισμό. Τηλ. 3838808

USER USER USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΔΩΡΕΑΝ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε με καθαρά γράμματα το κείμενο της αγγελίας σας:

....

....

....

....

....

....

....

....

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:..

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:..

ΤΗΛΕΦΩΝΟ:..

ΠΡΟΣΟΧΗ

ΔΕΝ ΔΗΜΟΣΙΕΥΟΝΤΑΙ ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ

- Η ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΤΩΝ ΑΓΓΕΛΙΩΝ ΕΓΚΕΙΤΑΙ ΣΤΗΝ ΚΡΙΣΗ ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΛΙΩΝ ΤΕΥΧΩΝ

Επιθυμώ να παραγγείλω παλιά τεύχη του USER. Στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο .... με το αντίστοιχο ποσό. Η τιμή του κάθε τεύχους υπολογίζεται με 1.000 δρχ. Τα έξοδα συσκευασίας και αποστολής είναι 250 δρχ. (ανεξάρτητα του αριθμού τευχών).

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: ....

ΠΟΛΗ:..

ΟΔΟΣ: ....ΑΡΙΘ. ....

Τ.Κ.: .... ΤΗΛΕΦΩΝΟ: ....

ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΠΙΘΥΜΩ: ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

ΠΡΟΣΟΧΗ: Το ποσό της ταχυδρομικής επιταγής πρέπει να είναι σωστό (αρ. τευχών Χ 1.000 δρχ. + έξοδα αποστολής 250 δρχ.) διαφορετικά η παραγγελία δεν θα εκτελεστεί

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

ΝΑΙ! Θέλω να γίνω συνδρομητής για ένα χρόνο (11 τεύχη) στο USER. Στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο................ με το ποσό των 9.500 δρχ. αντί των 11.000 δρχ (για την Κύπρο 10.500 δρχ.) ή τραπεζική επιταγή πληρωτέα στη ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: ....

ΠΟΛΗ:..ΟΔΟΣ:..

ΑΡΙΘ.: ....Τ.Κ.: .... ΤΗΛΕΦΩΝΟ:............

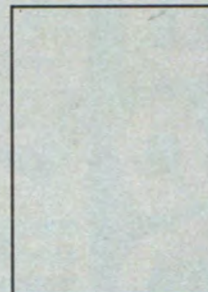
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ:.. ΗΛΙΚΙΑ:..........................

ΑΡΧΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ: ....

ΑΝ ΔΕΝ ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΚΟΨΕΤΕ ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΣΤΕΙΛΤΕ ΜΑΣ ΦΩΤΟΤΥΠΙΑ ΤΟΥ

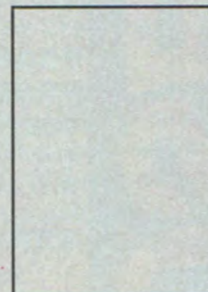
USER USER USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ



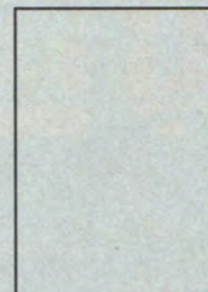
ΠΡΟΣ ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.
ΧΛΟΗΣ & ΔΙΟΓΕΝΟΥΣ 1
ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ 144 52
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΛΙΩΝ ΤΕΥΧΩΝ



ΠΡΟΣ ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.
ΧΛΟΗΣ & ΔΙΟΓΕΝΟΥΣ 1
ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ 144 52
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ



ΠΡΟΣ ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.
ΧΛΟΗΣ & ΔΙΟΓΕΝΟΥΣ 1
ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ 144 52
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ

MEDIA STORE

COMPUTERS-MULTIMEDIA-HOME GAMES-BOOKS
ΛΥΚΟΥΡΓΟΥ 97-99 & ΣΙΒΙΤΑΝΙΔΟΥ ΚΑΛΛΙΘΕΑ ΤΗΛ.-FAX: 9560789
ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

ΑΠΙΣΤΕΥΤΕΣ ΠΑΣΧΑΛΙΝΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ

10% ΕΚΠΤΩΣΗ

ΣΕ ΟΛΑ ΤΑ PC GAMES

ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ ΣΤΙΣ ΚΑΛΥΤΕΡΕΣ ΤΙΜΕΣ ΤΗΣ ΑΓΟΡΑΣ



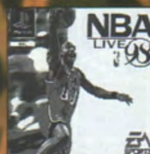
PC CD ROM







INTER NET











MEDIASTORE COMPUTERS
ΓΙΑ ΑΠΑΙΤΗΤΙΚΟΥΣ GAMERS

- MB QDI 1b+
- CPU AMD K6 233
- RAM 32 MB DIMM SDRAM
- Vga Card Diamond Stealth Viper PCI
- HDD Quantum Fireball SE 4,3 GB
- CD ROM Hitachi 32x
- Κάρτα ήχου Sound Blaster 16 Value
- Οθόνη 15' Digital Axion 3 χρόνια εγγύηση
- Ηχεία Philips 120 W
- 2 χρόνια εγγύηση

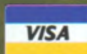
335.000 +Φ.Π.Α.

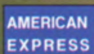
+3 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΔΩΡΟ

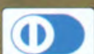
Δυνατότητα Αναβάθμισης εντός 1 έτους με διαφορά τιμής
Εγχειρίδιο χρήσης Windows '95

ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ Φ.Π.Α. 18%

ΜΕΓΑΛΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΕΚΡΗΚΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ



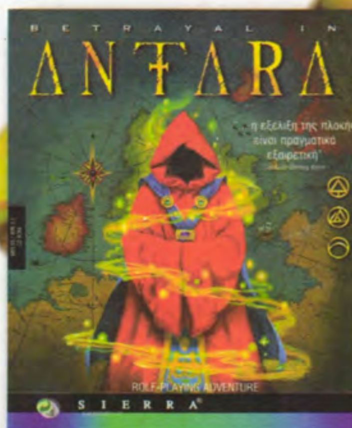


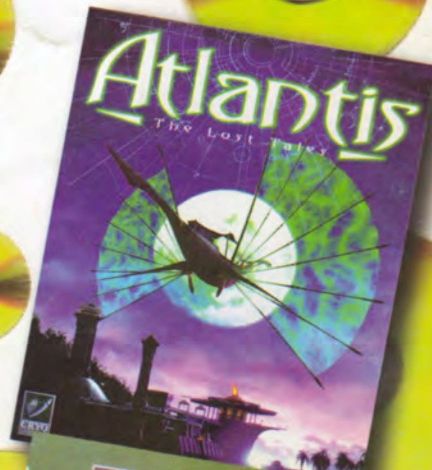


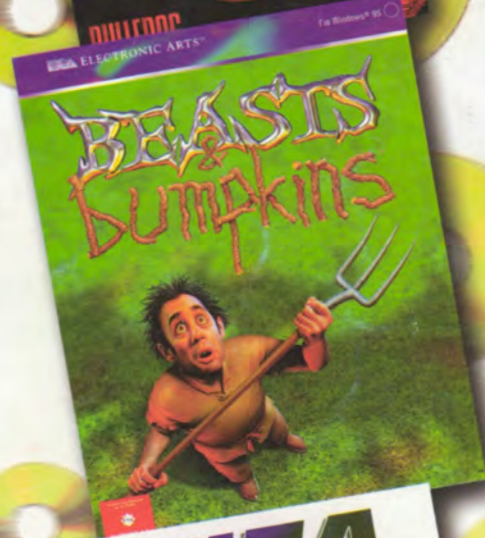
ΔΩΡΕΑΝ ΕΓΓΡΑΦΗ ΣΤΟ CLUB

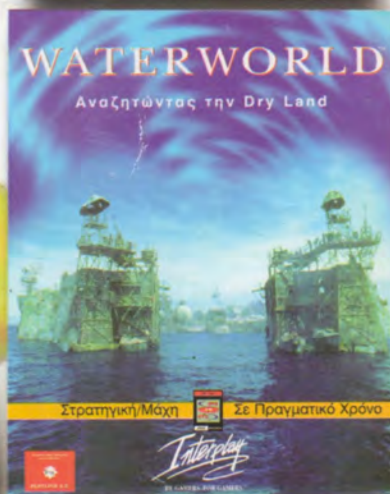
ΕΤΗ ΦΩΤΟΣ ΜΠΡΟΣΤΑ™

















PLOTLINE A.E.

ΣΟΛΩΜΟΥ 28

ΤΗΛ: 3834735-3837856-3837785



CD CORNERS: ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 27, ΤΗΛ: 3825024 • ΜΠΟΤΑΣΗ 7, ΤΗΛ: 3840482 • ΑΓ.ΙΩΑΝΝΟΥ 102 ΑΓ ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ , ΤΗΛ: 6014712 • ΜΙΑΟΥΛΗ 24 ΧΑΛΚΙΔΑ, ΤΗΛ: 0221-87315

NEW LOGIC A.E. (ΔΙΑΝΟΜΕΑΣ Β. ΕΛΛΑΔΑΣ): ΤΣΙΜΙΣΚΗ 3 ΘΕΣ/ΝΙΚΗ, ΤΗΛ: 031-551184-7
LASE Ε.Π.Ε. (ΔΙΑΝΟΜΕΑΣ Ν. ΕΛΛΑΔΑΣ ΚΑΙ ΝΗΣΙΩΝ): ΚΑΠΕΤΑΝΑΚΗ 35 ΑΓ. ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ, ΤΗΛ: 9831272-9831535

CD • CORNER SHOP - IN - SHOP

ΑΘΗΝΑ ΚΕΝΤΡΟ • ACOM-COMPUTER ALFA, ΤΗΛ: 3838795 • ATHENS COMPUTER CENTER, ΤΗΛ: 3604540 • MULTIRAMA, ΤΗΛ: 3829106-7 • MICROWINS COMPUTER, ΤΗΛ: 3802820 • ΠΛΑΙΣΙΟ COMPUTERS, ΤΗΛ: 3844001 • UNITECH INTERNATIONAL, ΤΗΛ.: 7488881 • VIRGIN MEGASTORES, ΤΗΛ: 3314792 • **ΑΓ. ΑΝΑΡΓΥΡΟΙ:** MICROWINS COMPUTER, ΤΗΛ: 2617525 • **ΑΓ. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ:** FUTERLAND, ΤΗΛ: 6015535 • **ΑΙΓΑΛΕΩ:** ACOM-COMPUTER ALFA, ΤΗΛ: 5981621 • AM COMPUTER, ΤΗΛ: XXXXXXX • **ΑΜΠΕΛΟΚΗΠΟΙ:** ΑΝΔΡΙΑΚΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ, ΤΗΛ.: 6480501 • **ΑΜΦΙΑΛΗ:** TELECLUB VIDEO GAMES, ΤΗΛ.: 4002591 • **ΑΛΙΜΟΣ:** MULTIRAMA, ΤΗΛ: 9966660 • **ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΗ:** KIM, ΤΗΛ: 9955410 • **ΚΑΛΛΙΘΕΑ:** TELECLUB VIDEO GAMES, ΤΗΛ: 9574371 • ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ, ΤΗΛ: 9531850 • **ΚΕΡΑΤΣΙΝΙ:** AM COMPUTER, ΤΗΛ: 4618252 • **ΚΟΡΥΔΑΛΟΣ: AM COMPUTER, ΤΗΛ: 5398572** • ΚΟΡΥΔΑΛΟΣ COMPUTERS, ΤΗΛ: 4952498 • ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΠΕΙΡΑΙΑ, ΤΗΛ.: 4970878 • **ΚΟΥΚΑΚΙ:** VIDEO CLUB ARMA, ΤΗΛ: 9227292 • **ΚΗΦΙΣΙΑ:** ASTRA ELECTRONICS, ΤΗΛ: 6205339 • **ΜΑΡΟΥΣΙ: ΕΠΙΛΟΓΗ, ΤΗΛ: 8065575** • VIRGIN MEGASTORES, ΤΗΛ: 6806041 • **ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ:** MULTIRAMA, ΤΗΛ: 2842500 • **Ν. ΕΡΥΘΡΑΙΑ:** DATA GATE, ΤΗΛ: 6203929 • **Ν. ΙΩΝΙΑ:** COMPUTER ALFA-ΧΑΤΖΗΝΙΚΟΛΑΟΥ, ΤΗΛ: 2717663 • **Ν. ΣΜΥΡΝΗ:** MICROSTORE COMPUTERS, ΤΗΛ: 9350672 • MEDIA INTERACTIVE, ΤΗΛ: 9310576 • **Ν. ΨΥΧΙΚΟ:** ΠΛΑΙΣΙΟ COMPUTERS, ΤΗΛ: 6779200 • GAMES HOUSE Ε.Π.Ε., ΤΗΛ: 6777362 • **ΝΙΚΑΙΑ:** ACOM-COMPUTER ALFA, ΤΗΛ: 4951455 • **ΠΕΙΡΑΙΑΣ:** ACOM-COMPUTER ALFA, ΤΗΛ: 4225207 • TELECLUB VIDEO GAMES, ΤΗΛ: 4227097 • **ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ:** D.M.S. LOGIC, ΤΗΛ: 5734411 • **ΠΕΥΚΗ:** RISE COMPUTER CENTER, ΤΗΛ: 6143550 • **ΧΑΛΑΝΔΡΙ:** CD FILES, ΤΗΛ.: 6858405 • ΤΣΑΜΟΣ, ΤΗΛ: 6815007 • SAVE THE GAME, ΤΗΛ: 6856488 • ΧΟΛΑΡΓΟΣ: GAME HOUSE, ΤΗΛ: 6543646 • **ΠΑΤΡΑ:** GAME HOUSE, ΤΗΛ: 061-273841